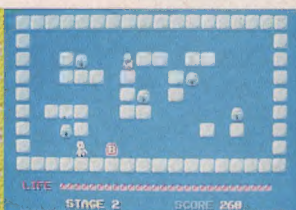
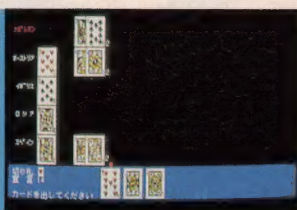
CONTENTS

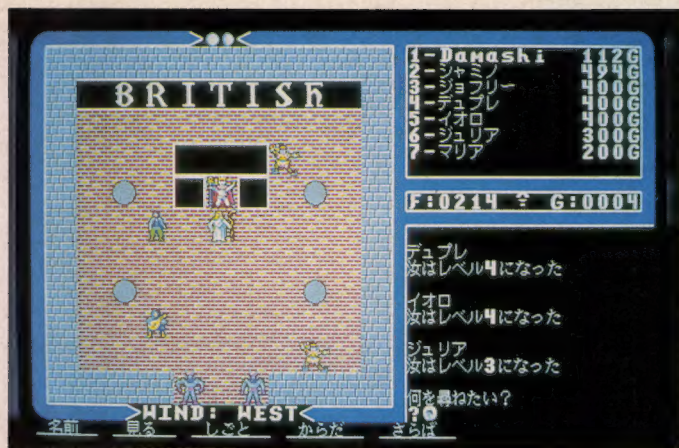
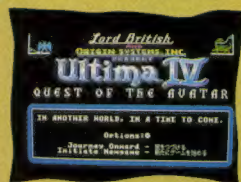
POPCOM 11 VOL.56 1987 NOVEMBER

CHIKA NAGANO

THE GHOST P.238 / イゴルク P.246 / TOON P.254 / ナポレオン P.261

モデル・長野知夏　撮影・溝口清秀　スタイリスト・宮良恵美　ヘア&メイク・鈴木清子　イラスト・ツトム・イサジ　構成・田村一郎

最新人気ゲームの徹底的研究
ウルティマⅣ
グラディウス2
リバイバー
ウィザードリィ3
今月は、今をときめく人気ゲームをとりあげての徹底的研究である。RPGもある。アドベンチャーもある。もちろん、アクションも。編集部がじっくりと取り組んで、明らかにした、この4本のゲームソフトの真実。まずはじっくりと読んで、その成果を味わってほしい。
秋の夜長は徹底的に楽し

RPG
ACTION
め。ゲームがありゃ天国じゃて
イラスト／ツトム・イサジ

同時進行RPGレポート出張版

アバタールへの道は確かに遠い！

ウルティマIV

●ポニー　PC-9800シリーズ 5インチ2HD/2DD 9,800円、3.5インチ2HD 11,800円、PC-8801mkIISR以降 5インチ2D 9,800円、X1turbo 5インチ2D 9,800円、FM-7/77 5インチ2D 9,800円、3.5インチ2D 11,800円

これからプレイしてみようかなって思ってる人へ、それから、すでにいくつか徳を積んで聖人への道を歩み始めてる人へも、数々の失敗にもこりずにあくまでもアバタールをめざしているダマシから、マップとプレイのポイントをふくんだアドバイスのプレゼント。題して「ウルティマ・プレ知識（入れ知恵）おせっかい編」。

マップがなけりゃやってらんない！

ここんとこダマシは、文字どおり『ウルティマ』づけの毎日を過ごしている。もともとマッピングの好きな性格のため、無謀にも『IV』のマップ作りを始めてしまったからだ。ゲームには布製のマップは付属しているのだが、おおまかな位置関係しかわからないので、潔癖性のダマシとしてはとてもガマンできなかったのだ。もちろん、いざ始めてみると、大陸だけでもとんでもない広さがあり、「しまった！」と思ったね。とはいえ、手をつけてしまったものはしかたがないと、ほとんどヤケになってマッピングを続けたんだ。

カベに耳あり、隠し扉。

秘密……とだけいわれても、何のことだか。

言い訳をするわけじゃないけれど、RPGの楽しみのなかで、マッピングはやっぱり大きな割合を占めると思っている。地図を作ることそのものもおもしろいし、「ここに何があって、ここで何を見つけて……」と、作り上げる過程でいろいろと書きこみをして、自分だけの探検の記録を仕上げていく気分は、充実感もともなって醍醐味の一つとしてあげていいだろう。また、ゲームそのもののマップのでき不できも手にとるようにわかり、「ああ、このシナリオを作ったヤツは、なかなかゲームのことがわかってるな」とか、「このマップは山や川の関係がちょっと不自然だな」というように、ゲームの作り手とコミュニケーションをしているようなものだ。

それに、ほとんどのゲームはマップ自体にトリックやトラップを仕組んでいるから、マッピングをすべてし終えると、そのゲームのシステムや性格をまず見ぬくことができる。マップが異様に複雑なゲームは、たいていシナリオやシステムのどちらかが貧弱な場合が多い。そのあたりを見きわめるのも、マニアの楽しみの一つといえる。

ところで『IV』のマップだが、まいった。広すぎるのだ。(本文はP.14へ続く)

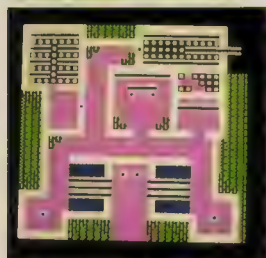
船を何隻か持ってると便利だぜ。

ブリティッシュ城近くをGemで見ると……。

ブリタニア観光ガイド

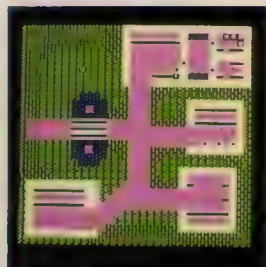
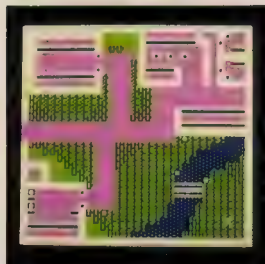
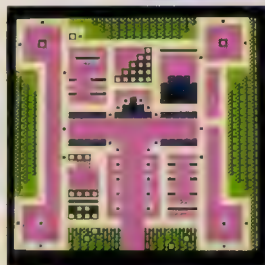
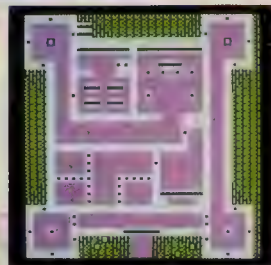
城や町、村に関する情報

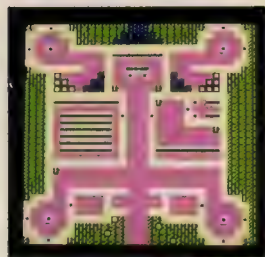
マッピングを終えたダマシは、当然ながら訪ねたことのない町はない。すべての町の地理や特徴は、すっかり頭の中に入っている。そこで、これからアバタールを求めてブリタニアを旅する人々のために、知りうるかぎりの情報を提供しようと思う。ただし、マッピングを最優先としていたため、町のすべての人々と話す機会がもてなかった。探索に関する部分は、まだまだ未解明のことが多いので、その点はご容赦願いたい。

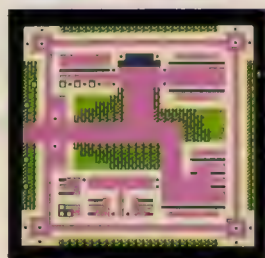
THE LYCAEUM

（ライキューム）
LIBRARY：図書室
BRITANNIA
OBSERVATORY：望遠鏡
HEALER：治療院
天文台というよりは展望台といったほうが正確なんじゃないかな!? 望遠鏡の使い方は、行けばすぐにわかる。図書室では司書にまず話しかける。宝物には手を出さないように。

EMPATH ABBEY

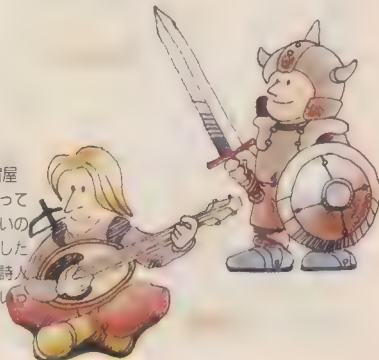
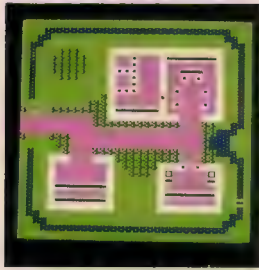
（エンパス・アビー）
RM：統治者
HEALER：治療院
♀：アンク
侍女とお話できないので、困っている。裏庭では愛についての興味深い話がきける。最後の公理にかかわる重要な情報だから心してきくように。アンクにも話しかけてみよう。

MOON GLOW

（ムーングロウ）
THE INN：宿屋
MAGICAL HERBS：薬草店
SAGE DELI：食料品店
HEALER：治療院
誠実の町。魔法の材料が手に入る数少ない町なので、覚えておくとよい。また、子どものことばにも真剣に耳をかたむけたい。くれぐれも宝箱には手をつけないように。

BRITANNIA

1階
SEER：予言者
HEAL：治療院
WATER：水
ほかに衛兵の詰め所もある。残念ながら水の秘密の内容は聞き出せていない。近くに来たときには、必ずホークウインドに会うようにしよう。

2階
KITCHEN：厨房
PRISON：牢屋
ブリティッシュ王の会見の間がある。それぞれの徳について尋ねてみるのもいいだろう。王のいるこのフロアは、さすがにライキュームの天文台から覗くことが禁止されているらしい。どうしても見たければ、GEMを使う。反対側の階段を使うと、残りの3つの塔へ行ける。

SERPANTS HOLD

（サーパンツ・ホールド）
SENTRI：統治者
ACADEMY：道場
HEALING：治療院
ここで修業を重ねている騎士たちは、戦闘における基本的な心がまえを教えてくれるだろう。セントリにも会っておきたい。

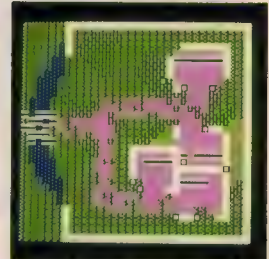
JHELOM

（ジェローム）
HEALING：治療院
ARMOUR：防具店
WEAPONRY：武器店
PUB：酒場
THE INN：宿屋
勇敢の町。大陸からはややはなれた群島の一つに位置するため、船かムーンゲイトを利用することになる。町の周囲を囲む通路の入り口は、衛兵によってガッチリとガードされている。くれぐれも、衛兵と悶着を起こそうなどと考えないように。まちがいなく徳を1つ失うことになる。ここは神殿が目と鼻の先にあるけど。

BRITAIN

（ブリテン）
WEAPONRY：武器店
ARMOUR：防具店
HEALING：治療院
SPIRITS：酒場
FOOD：食料品店
BRITANNIA MANOR：宿屋
同情の町。たいていの店がそろっているし、ブリティッシュ城にも近いので、なにかと便利だ。宿にちょっとした秘密がある。川の対岸には、吟遊詩人が子どもに囲まれて歌っているというたのどかな光景が見られる。

YEW

（ユー）
DRY GOODS：食料品店
JUSTICE：裁判所
JAIL：監獄
HEALING：治療院
正義の町。深い森に囲まれたこの地は、しばしば場所を見失いやすい。森に分け入るときの目印を各自、見つけておくといいだろう。ドルイド僧のどんなささいなことばにも、慎重に耳をかたむける必要がある。

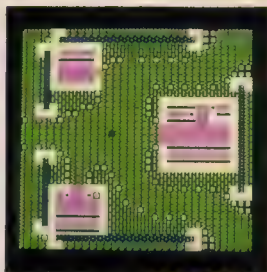
MINOC

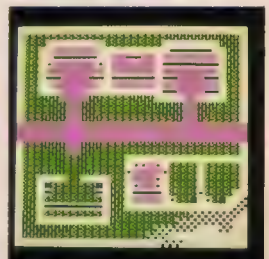
（ミノック）
THE IRON WORKS：武器店
WAYFARERS INN：宿屋
POOR HOUSE：救貧院
FORGE：鍛冶場
献身の町。救貧院での行動が問われるところだ。マントラは歌をきけばわかるだろう。ルーンもありそうなところを探せば……。

MAGINCIA

（マジンシア）
かつては誇りの町として栄えたが、すべて廃墟となり、今では謙譲を教える場所となっている。誇りは徳ではなかったのだ。誇りに執着して死んだ者たちが幽霊となり、この土地をはなれられずにさまよっている。いろいろと興味深い話がきけるだろう。唯一の生命であるヘビには十分に注意すること。もちろんショップはない。

TRINSIC

（トリンシック）
THE TAP：酒場
HONORABLE INN：宿屋
DUELING WEAPONS：武器店
ARMOURY LIMITED：防具店
名誉の町。雄牛におびえる子どもも情報を握っているので、ていねいに対応しよう。また、林の中に魔術師がこもっているが、毒のフィールドを張っているので要注意。

SKARA BRAE

（スカラ・ブレイ）
HERBS：薬草店
MYSTIC HEALER：治療院
THE INN：宿屋
FOOD FOR THOUGHT：食料品店
♀：アンク
崇高な心の町。徳のなかでも、もっとも達成しにくい崇高な心は、ルーンやマントラもなかなか手に入らないだろう。会話はとくにていねいに進めたい。アンクにも話しかけられるぞ。

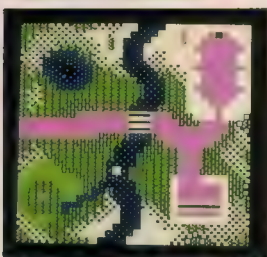
PAWS

（ポウ）
ARMOUR：防具店
MAGICS：薬草店
MARKET：食料品店
FOLLEY TAVERN：酒場
ここでは、移動手段としての馬が手に入る。また、世にもめずらしい、ことばをしゃべるスミスという名の馬がいる。とはいえ、何をきいたらいいのか、わからずに困っている。

BUCCANEERS DEN

（バッカニアーズ・デン）
CAPT BLACK TAVERN：酒場
MAGIC：薬草店
GUILD：泥棒組合
ARMS：武器店
ARMOUR：防具店
大海の孤島にある海賊たちの村。なかなかブッソウな場所だ。ただ、ギルドがあるので、トーチやGEM、カギを補給できる。おっかないのであまり話しかけられず、情報は未収集。

VESPER

（ベスパー）
ALE：酒場
ARMS：武器店
GUILD：泥棒組合
SLEEP：宿屋
ツインゲートと名のる不気味な装束の魔法使いが2人で歓迎してくれる。建物の中には、狭い部屋に隠れているヤツもいるし……。ここにもギルドがあり、表示されていないがDを選ぶと六分儀が買える。値段はさすがに高い。

COVE

（コーブ）
HEALER：治療院
♀：アンク
湖から船でしか近づけない、いわば隠れ里。それだけに手に入るものの価値は非常に高い。村を分断して流れる川には、タツノオトシゴがすみついているという、変わったところだ。アンクにはもちろん秘密が隠されている。

子どもたちも、しっかりした価値観をもっている。

羊飼いの一団

ニクシーともお話

これはエネルギー障壁だな。

（本文P.10から続く）

→ちなみにダマシは、A4判の5㎜方眼の紙を縦に使ってかき始めたのだが、東西に7枚、南北に5枚、つまり7×5＝35枚もの紙を必要としたんだ。『IV』のマップはあとでわかったことなのだが、16×16のブロックが縦横やはり16×16個ならんでいる。ということは東西方向、南北方向ともに256マスあることになる。するってーと、5㎜方眼でかくとなると、1280㎜平方の平面を必要とする。……ってことは、縦横1m28cm／　どうりで足の踏み場もなくなるわけだ。

こんだけ広いマップなので、一度に広げることはまず不可能。マップっていうのは、全体を眺められないと、町と町の位置関係や、自分の現在地から目的地までの方向などがうまく判断できない。『IV』のシステムの中に、なぜ周囲が見わたせるGEMや、六分儀が備わっているのかを、今さらながらに納得させられた（ダマシの作ったマップは、編集部にあるコピー機で70％の縮小を3回かけて、やっと使えるような状態になった）。

それから六分儀を使ったときの表示で、緯度と経度の表記が逆になっているので注意。正しくはアルファベット4文字のうち、上の2つが緯度（南北方向）、下の2つが経度（東西方向）を表している。どちらも前の文字がマップ全体を16等分した位置、後ろの文字がその中をさらに16等分した位置だ。だから、どちらもA〜Pまでのアルファベットになっているはずだ。なぜ、こんなことにこだわるかというと、ゲーム中、あるキャラクターとの会話の中で、マジンシアの場所をこの座標で教えてくれるくだりがあるからなのだ。

マップを見れば一目瞭然なのだけれど、疑問に思っていたり、何もない海の上を探していたりする人がいるかもしれないという老婆心から。

それから、マッピングの効用をもう1つ。

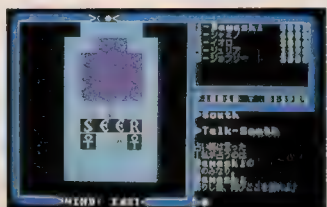
ダマシの場合、なるたけ完全に近いマップを作るように心がけているので、状況が許すときには空白の部分はできるかぎり埋めてしまう。ヤバそうなときには、事前にセーブしておいて、わざわざマッピングのためだけにプレイすることもある。もちろん深い森の中や、どうせ何もないとわかっている海の上さえも、通ってみなければ気がすまない。火山の噴火口さえも、全身ボロボロになりながら、一つ一つ確かめたぐらいだ（これを称してゾーキンがけという）。おかげで、ずいぶん拾いものもしたし、ダンジョンの入り口や神殿の場所などは、ほかのキャラクターとの会話から教えられるより前に、全部知っていたもんね。そのうえ、マッピングが大半終わるころには、やむをえずモンスターたちと戦って得た経験値が、本当にたまりにたまっていたもんね（じつをいうと、ダマシは、ずっと、経験値がたまったらロード・ブリティッシュ王に話しかけるとレベルが上がるということを知らずにプレイしていたのだ）。

最初に仲間にしたRangerのシャミノ君といっしょに、マッピングの8割ぐらいは2人きりで、世界じゅうをまわっていたね。

だからシャミノは自分のキャラクターと同じくらい思い入れがあるし、レベルが高いぶんだけ、ほかのキャラクターより信頼もしているんだ。

そう、気がついてブリティッシュ王の前に立ったときには、2人ともいっきにレベル7と6になっておどろいたくらいだからね。もう、そのあとはあちこちの町や城をまわってパーティーの勧誘に走りまわった。「あなたはまだ私の身を任せられるほど経験を積んでいない」って、すげなく断られていた人が、喜んで仲間に加わってくれたのはウレシかったけれど、半面、てこずらせやがってとも思ったね。

だからといってはなんだけど、パーティーのほかの連中はシャミノほどかわいくは思えなかったりする。自分が悪いのだから、一方的なやつあたりに近い（い

ということは、通る方法かあるんたな、これか

とある神殿にて……

いよいよ冥想だ。

さすがの予言者も、死者の未来だけは占えないようだ

このことばを聞けると、さすがにウレシイ

やったね!!

これまた別の神殿。この地に立つには、あるアイテムが必要。

かん、すべての隣人に愛をもって接しなくては、アバタールに背を向けることになる)。

とにかく、マッピングを堪能してしまったダマシは、もうしばらくは地図などかきたくないという結論に達したのでした(もし、ほしいという人がいたら、ダマシ特製手がきマップの縮小コピーを分けてあげてもイイよ)。

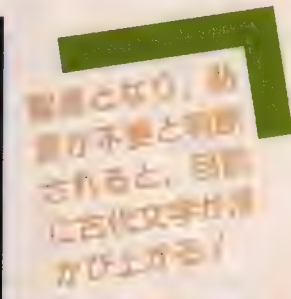
当面の目的はわかったが…

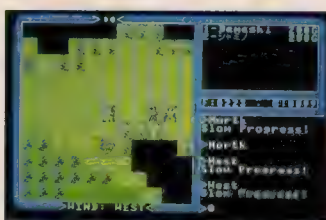
経験値をためれば、パーティーの人数は容易にふやせることは判明した。もっとも、これはブリタニアの世界を、より安全に旅することができるようになったにすぎない。探索の目的は、アバタールだ。

マニュアルなどから、おぼろげながらわかっていることは、プレイ中の行動が評価され、それぞれの徳を積むことができれば、一歩一歩聖者へ近づく道が開けるということだ。そして、すべての徳について聖人の域に達したならば、おそらく最後の試練が待ち受けていることだろう。

ただ、どうやらその試練は怪物と戦うとか、悪の権化をたおすといった単純なものではないという。しばしば町の住人の口にのぼる「最後の公理」と関係があるのは明白だ。それを究明して、しかるべき場所で、……さて、何をするんだか。

まっ、それもおいおい、わかるだろう。当面の目的は、8つの徳について聖人となることだ。

聖者となり、動揺が不要と判断されると、目前に古代文字が浮かび上がる！

一つ一つの徳をきわめるには、いくつかのステップを踏まなければならない。何をすれば徳が上がるかは、それぞれの徳の名称をじっくりプレイに当てはめて考えれば、だいたい想像はつくだろう。それぞれ誠実、同情、勇敢、正義、献身、名誉、崇高な心、謙虚の8つだ。よくわからないのがある？　そうだろう、じつはダマシもイマイチよくわからないのがある。でも心配にはおよばない。何をしてはいけないかは、慎重に尋ねることで町の人々から聞き出せる。それに神殿でも細かなアドバイスがあるんだ。

そうだ、神殿について語っておかないといけない。神殿の場所については、マップを見てもらえればわかるだろう。神殿に入ると、そこが何の神殿であるかは教えてくれる。マップにメモしておくように。神殿の数が1つ足りないって？　ウム、スルドイところを突いてきたね。崇高な心の神殿だけは確かに隠されて

デモンに追われ、横あいからはドラゴンが！

困った！

ウーム、ニクシーの集団にタツノオトシゴが交じっている。

いる。どうすれば神殿に入れるかは、やっぱり町の人にきいてください。

ところで、神殿に入ろうとして追い出された人はいない？　ダマシは何度も追い出された。ルーンがなかったからだ。それぞれの徳についてルーンがある。ルーンとは文字のことだが、まあ、お守りか通行手形のたぐいだと思っていい。それと、神殿で冥想するにはマントラも必要だ。マントラは「真言」と書いたりもする。要するに一種のお経のようなもんだ。神殿でマントラを唱えながら冥想をすると、啓示がある。その先のプレイの指針をもらえるわけだ。そのとき、徳をきわめていれば、聖人として認めてもらえる。

大海の真っただ中では六分儀に頼るしかない

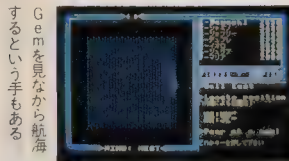
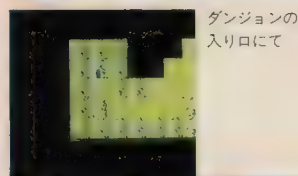
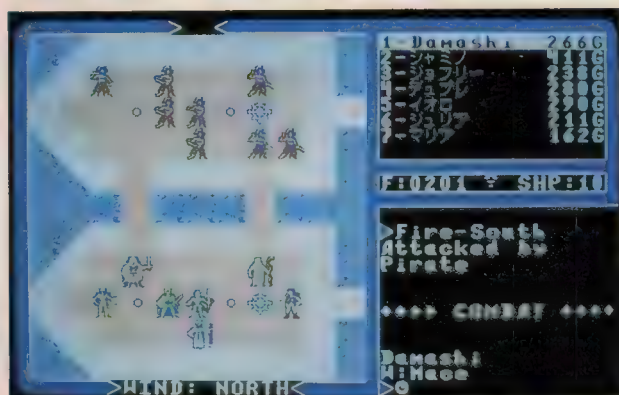
Gemを見ながら航海するという手もある

3D表示のため、宝箱も大きい

これをすべての徳について行うことを要求されているのだ。まず世界じゅうを5回ぐらいめぐり歩かなければ、達成できないだろう。

ルーンもマントラも、必ずどこかの町で手に入る。

たいていの場合は、同じ徳のルーンとマントラは、1つの町の中で見いだすことができる。たいていの場合だ。別の場所にある場合でも、少なくともヒントだけはもらえるだろう。

マントラはことばだから、人との会話の中にあることが多いが、ルーンは物なので、あちらこちらを突っつきまわして(Searchして)探さないといけない。その前に、だれかにルーンについて尋ねてみるのも忘れずに。

ダンジョンの入り口にて

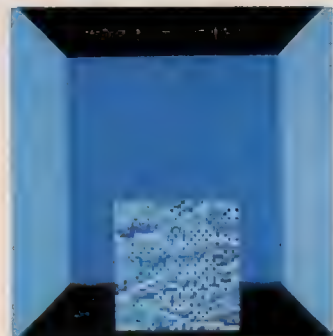
階段の下でも、モンスターに襲われることがある

そういえばダンジョンをすっかり忘れてた

地上のマッピングばかり念頭にあったので、ダンジョンに入るということをすっかり忘れていた。というのも、神殿で冥想するだけで聖人になれるのなら、わざわざダンジョンにもぐりこむ必要なんてないじゃないか。

とっころが、このゲームそんなあまいものじゃないんだな。

ダンジョンの数は8つ。そうそう徳の数と同じだ。イヤな予感がしてきたでしょ。しかも、ダンジョンには徳と正反対の、恥辱とか不正とか不実といった名前があたえられているんだ。これも町の人からきいた話だと、ナントカの間という場所や、やっぱりナントカっていう祭壇があって、石がドータラコータラ、そんでもってその石の色がドーダとか、あんまり真剣にきいてなかったので、あとでしっかり後悔したね。

石を集めるのと、聖人をめざすのは、べつに順番はないみたいだから、そのつどやりやすいようにプレイしていいみたい。要はすべてそろえればいいんだ。最後の公理は、それから考えることにしよう(といっても、公理に関することは、神殿での啓示や、町の人々との会話のはしばしで、少しずつ明かされているので、メモはこまめに、細心の注意を払うこと。なにしろ、こんだけのゲームをまた最初から始めることにでもなったらパニックだぜ)。

泉。飲むべきか。

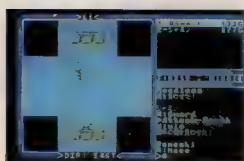
気をつけよう あまい宝と鋭[illegible]

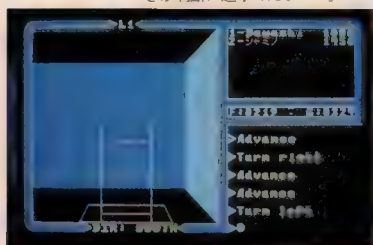
町での人の見分け方は、意外に簡単なので、ついでに書いておく。まず、フラフラ歩きまわっているヤツ。情報はもっているが、さほど重要なものではない場合がほとんど。どちらかというと、プレイの心がまえといったヒントが多い。そして、一カ所でじっとして動かないヤツ。しかるべき場所ですわっているのは、ルーンやマントラの情報を握っている可能性が高い。広いところにいて、動かな

ダンジョン内でもGemは有効。

まずい、コウモリが向かってきた。

いのは、仲間に加わってくれる人物だと思ってもいいくらいだ。もっともこれは7人しかいない。町の隅ギリギリのところにいるヤツは、最重要人物だ。彼らからうまく情報が引き出せなかったら、プレイの仕方がまずいんだと思って、じっくり考えたほうがいい。それから、町の中でモンスターを見かけたら、必ず話しかけてみる。いきなり襲われることはない。いずこからか逃げてきて、町に隠れ住んでいる彼らは、時として町の住人よりも重要な情報を握っているからだ。それから、町の隅々まで歩きまわること。囚人や罪人にも話をきく。衛兵も時には何かしゃべってくれることもある。

まだある。せっかく獲得した徳を失わないために、大切なアドバイスをいくつか。いちばんイケナイのは、人の宝物を黙って持っていってしまうこと。確実に徳の1つや2つはブッ飛んでしまう。それとモンスターと戦わずに退却するこ

ダンジョンの要所では平面表示となる。

下りの階段を見るたびに、進むべきか判断に迷うのだが……。

と。勇気の徳なんか、真っ先にどこかへ行ってしまう。

ルーンとマントラを入手しているとはいえ、徳を積み上げ直すには、それなりの時間と労力がいる。セーブしてあるところからやり直すほうがまだマシというもの。

多勢に無勢、宝箱は魅力的な数だが

徳が上がったか下がったかは、ロード・ブリティッシュ城のシアー・ホークウインドに尋ねると、正確に教えてもらえる。

徳の上がるような行為をしたと感じたとき、あるいは何かマズイことをしてしまったと思ったときには、すぐにホークウインドのところへ行くといい。プレイのコツがつかめてくるはずだ。

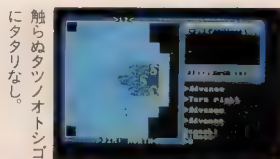
モンスターとの戦闘についてもアドバイスがある。

マニュアルをよく読むと、モンスターのなかには悪にそまっているヤツと、そうでないのがいる。

具体的にあげると、ネズミ、コウモリ、昆虫、ヘビ、クモ、タツノオトシゴは、自然界に属するごくふつうの生き物で、悪にはそまっていない。こいつらを殺すと、聖人の道から遠ざかることになる。よーく観察していると、地上では彼らは自分からは近づいてこないことに気がつくだろう(ダンジョン内は別みたいだが)。可能なかぎり、彼らとの接触は避けたい。もし万が一、戦闘になってしまった場合には、彼らが退却するようにしむけなければならない。自分から退却すると徳を失う可能性があるし、かといって、かたっぱしから虐殺するわけにもいかない。殺さないように適度に攻撃するか、あるいはその場合に有効な呪文もあるらしい(ダマシはまだマンドレークもナイトシェードも手に入れていないので、使えない呪文がたくさんある)。

それから、ダンジョンの中に光る宝玉がたくさん置いてあるのだが、拾ったらDex.がプラスされたのはよいが、いきなり死んでしまった。何かしかけがあるのだろう。

ダンジョンの中には、まだまだ秘密がたくさん埋まっているようだ。

来月までには、ダンジョンの一斉捜索を終わらせておくつもりなので、報告できると思う。まだまだ『ウルティマ』づけの日々は続く。

触らぬタツノオトシゴにタタリなし。

め、めまいが……。

問題の宝玉

石まであと少しなのだが

ぬあんと、全マップの発表なのだよん！

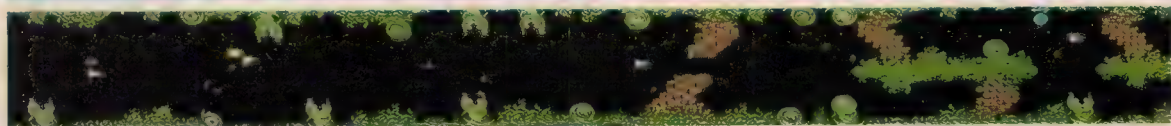
グラディウス2

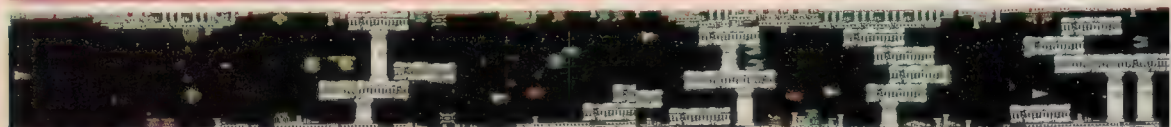
●コナミ　MSX　メガロム　5,800円

『グラ2』、もう終わっちゃったなんてやつぁいねーだろーな。とか、突然ひどーいことばを発してしまうコミカでありやした。ったく、そうじゃないと、こんなに苦労してマップをのせる意味なくなっちゃうもんね。ふつうにプレイするのも大変なのに、なるべく破壊

ここは、はっきり練習ステージ。軽い！

ステージ2・植物惑星

もこもこっ、のかきねに要注意だよん！

ステージ3・古代惑星

ビシバシ、ドスンの快感なのだよん！

しないように、なおかつ画面ごとに止めなきゃなんない。この画面撮影中の風景を見せてあげたかった。1人はプレイ専門。もう1人は、ビデオケーブルで別のモニター見ながら、ストップ係。でもう1人がカメラ担当。3人で、夜ふけまでガンバッタのだ。

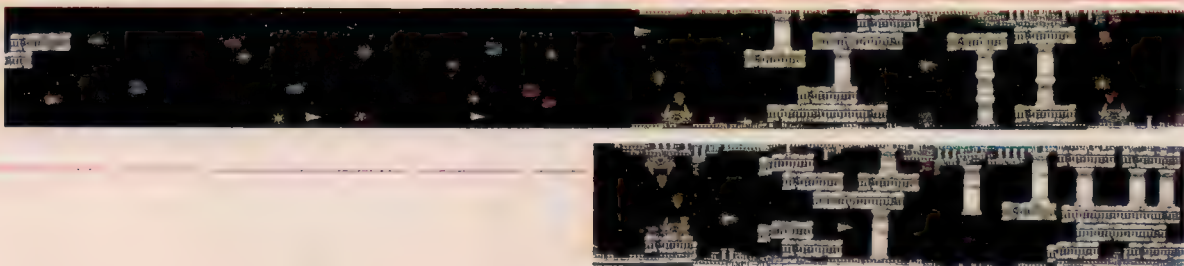
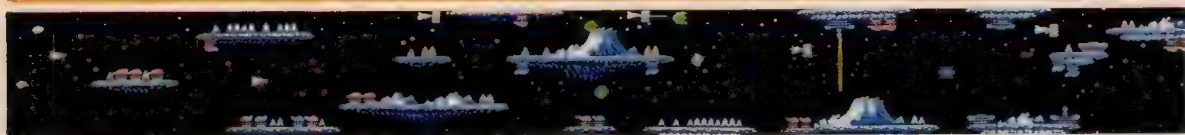
各面のことは、マップで、ちょいちょい触れてるんだけど、全体、やっぱりむずかしいね。1面、2面、3面あたりはいいとしても、4面あたりで、かなりつまずく。とくに火山と飛び岩あたりがいっしょに来たりすると、けっこうパニック。それに母艦も、このあたりから、攻撃するどくなるし。5面の炎だって、サラマンダーほどじゃないけど、そうとうあわてるし、火の柱だって、パワーアップしてないときは苦しいし。6面も後半、そうとうしんどいし。7面に至っては、なにをかいわんや。もう、どうにでもしておくれーっ！って感じ。

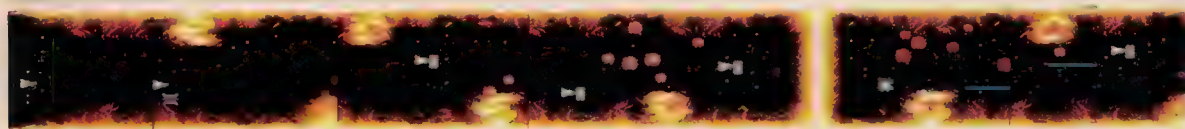
まず、武器関係のことからいってみよっか。標準装備の武器はいいよね。えー、コミカは、どっちかというと、すぐレーザーとっちゃって、そのあとミサイルとるって感じが好きなんだけど、うまい人は、まずオプションとって、これをうまくふりまわして、リングで破壊したり、上端の砲台なんかをやっつけるのに使ったり、そういうほうが楽に進めたりするみたい。よっぽど変人じゃないかぎり、ダブルはとらないと思う。あれは、はっきりいってトラップだ！ それから、ミサイル＃2は、ききめって、あんまりわかんないけど、レーザー＃2は強い！ とくに、古代惑星なんかだと、霊験あらたか、じゃなくて、あらたか。オプションは、最低1つはとりたいんだけど、2つにすると、もっといいかというと、人にはよるだろうけど、いちがいにいいことばっかじゃない。リングが近いと、敵の弾が見えなくなったりして、何でー!?とかいいながら死ぬってことである。そんなドンクサイことしないもんねーっていう人はいいけど。あとはバリア。まっ、これは、保険みたいなもんで、あんまりあてにはできない。

それから、オマケオプションというか、マップ中に落ちてるアイテム。これとると、時間制で、楽できる。これが全部で4つ。いちばん強力なのがベクター(ベクトルレーザー)。前方に末広がりに出る。これは気持ちいい。あと、オプションリング。これは、オプションつけてないときは意味なし。ついて

ここは、とりあえずの腕ならし、指ならし。空中の敵も、地上の敵も、たいしたものは出ないし、ここは、かるーくパワーアップして、母艦ステージでの戦いを楽にしたい、と。ひっかかるといえば、ラスト近くの巨像ピストン運動のとこくらいかなー。あそこだって、ちょい落ち着いてけば、全然問題ないし。母艦も、前に来るけど、ビシバシ撃ち続けてれば、ぜーんぜん問題なし！

ここも、パワーアップしてて、レーザーあたり持ってれば、前半はまったく問題なし。細胞のとこは、一本線だけあけるようにしたほうが楽。後半2方向に行けるとこは、上のほう通って、出るときに要注意。出てから、3番目のつる巻きあたりにオプションリング。もっこりかきねは、スクロール画面の右端のほうを飛び続ければ、問題なし。母艦も、このへんまでは楽勝！

『グラ2』呼びものの、古代ステージ。とにかく、この発想はいい。レーザー持ってればいいけど、ビームだけだと苦しいとこが4カ所ほど。理想をいえば、ほとんどすべての柱をぶっこわしたい。ベクターなんかも、ほいほい隠されてるし、なにより気持ちよい。とくにラストのほうは、ビームだけだと柱にガッツン！ということだってありうる。そういう場合は、必死の連射なのだっ！

レーザービビンバと岩石アタック。シビアなのね、これが。

ウホッヒョー！のサラマンダー面なのだっ！

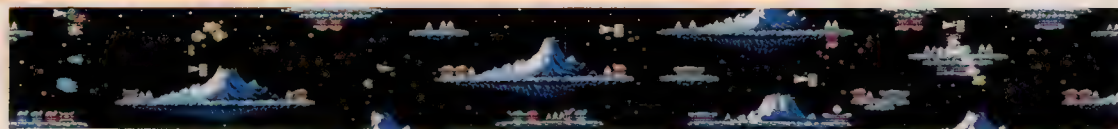
細胞プッツンのドビャドビャだどーっ！

特殊プラズマ鋼の迷彩にだまされるなっ！

ると、これがぐるんぐるん回って、これも超強力になれたりする。あとは、なんか迷惑に近いような感じで、エネミースロー。これ、調子狂っちゃう。とくに、敵を目前にして急に元にもどっちゃったりするとね。それから、ロータリードリル。細胞のとこを突き進めるやつ。

それから、母艦ステージでもらえるのが全部で9つ。アップレーザー、ダウンレーザーがそれぞれ2種だかんね。まずアップレーザー。上に出るレーザーで、＃1が幅変わらずで、＃2が末広がり。ダウンレーザーも同じ。これは同時使用は不可。どっちか1つだけね。それから、ナパームミサイル。これは、ミサイル、ミサイル＃2の次の段階。もちろん強力なんだけど、バシッてはじけるって感じでグラフィックもいい。でも、これに見とれてると、死ぬ。リフレックスリングは、はっきり使えない。ダブルのとこに2段階目として出るんだけど、結局武器はダブルだかんね。いくら、リングがついてもねー。

さー、いよいよ中盤。必死に、よけまくって、撃ちまくる。それだけって感じ。ここはひとつ、バリアなんかも用意したいところ。

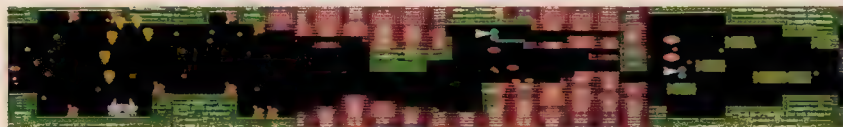
母艦は、思いっきり近づいてビシバシッ／

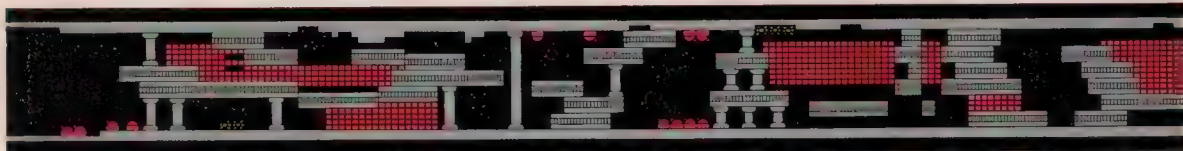
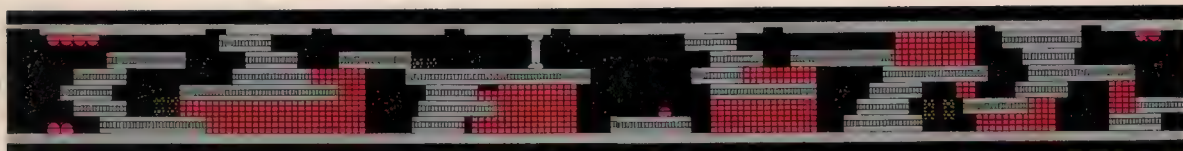
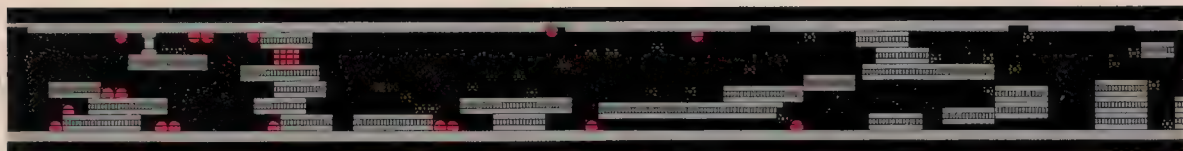
↖右上につづく

はっはっはっ／　よく来たなの炎のステージ。ここは、火の玉攻撃さえちょいうまくかわせば、なんとかなる。火の柱は、やぶれるところが決まってるので、覚えとくこと。しかも、割れ目が入ったら、即通り過ぎたい。ふさがっちゃうかんね。ダウンかアップほしい。

母艦は、このころになると、えっらい強力。でも、パターンをつかめば、こっちのもの。ざまみろだいっ／

ここ、変に聞こえるかもしれないけど、好きな面。なんかこう、いろいろあって、楽しげで、変化に富んでて、飽きない。いそぎんちゃくも、きれいだし。パワーアップも、わりと楽にできるし。ただ、後半、道が細くなるとこ、あそこはシンドイけど。ここまで来たら、とりあえず5800円分と考えていいような気がする。敵もすばしっこくなってきてるので、集中力養えるぞっ／

さーて、ラストの7面。マップ長い。とにかく、2面分くらいある。プラズマのアミはとにかく、アップレーザーとかないとこわせないのもあるんで、とにかく撃ちまくって道を探すのが先決。後半、退避所をうまく使って。とにかく、長い、むずかしい、指が疲れるの3拍子なので、集中力保つのが大変。ラストの母艦のたおし方は……、だれか教えてくれー／

↙左下につづく

それからエクステンドレーザー。これは、レーザー、レーザー＃２の次で、いちばんぶっとい。バックビームは、後ろに出るビーム。これは別項（３項目目に出る）。前に出る弾がおそくなる、と不評。ラストはファイヤーブラスターこれ正直いって、見たことない。７面の母艦あたりは、これじゃなきゃやっつけらんないんじゃないかと。炎攻撃なのだ。で、ダウンレーザーを選ぶと、ミサイルや、ナパームミサイルはなくなる、というところかな。７面とかは、アップレーザーはぜーひほしい。でも、どうしても、ほしいのが、エクストラステージ。これは３つあって、原則古代惑星に、赤いブツブツのかたまりがあったりして、これ、こわさないと、床が落ちてくれなかったりして、ここでは絶対、といっていいくらいダウンレーザーが必要／　まっ、これって、わりととりやすい、というか、もらいやすい。この母艦ステージは、その前に、どんな感じで母艦をたおしたか、そのときどんな状態だったかで、どんな武

エクストラステージ大公開

①
②
③
おまけで・母艦ステージだ!

ここをうまくクリアできるかどうかが決め手!

ここって、すっごい短いんだけど、こんぺいとう攻撃が、シレツなんで、慣れるまではけっこう大変だった。こいつら、追尾機能が発達してるので、うまく誘導してやれば、クリアできるんだけどね。ラストはお楽しみの特殊装備もらい。でも、ここで何ももらえなかったりするんだよねー。んとに、ガックリくる。そういうときでも、めげずにね。明日を信じて!

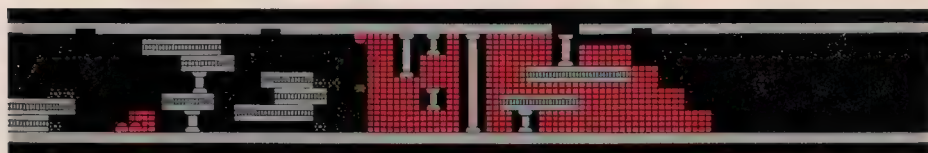
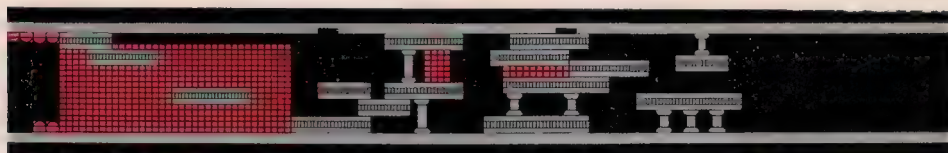
器がもらえるか、ちがってくる。このへん、どうやったらこれがもらえる、とか、そういうことって、調べる人いるのかなー。どっちにしても、ファイヤーブラスターは、なっかなかもらえない。

あとは、これの使い方だけだね。でも、このオプションがふえるにつれて、パワーアップがやりにくくなったり、標準装備だと、あっここでって感じでBボタンなんだけど、よーく確認しないと、とんでもないもんとったり、とくにアイテム使用中は、そのアイテム名が出るので、いまどんな状態なのかわかんなーい、のだ。これって、けっこうつらいよね。

とにかく、最後まで行くには、10倍カートリッジなんて使ってもダメ。やっぱり最初からいって、特殊装備ばっちりで最終面に臨みたい。

と、編集部Kから聞いたんだけど、T&Eソフトの内藤さんって、2時間で、全部クリアしちゃったんだって!? 信じられる!? こういう人がいるから、ゲーム・バランスってことがわかんなくなってきちゃう。開発してる人って、やっぱりうまくできるようになっちゃうし。でも、この『グラディウス2』、コミカにとっては、むずかしすぎるきらいはあるけど、やっぱちょうどいいくらいかな。やってると、だんだんできるようになってくるし、時間さえあればなー、とか思ってみたりもして。

というわけで、今回のマップ。アイテムなんかの位置はのせないので、赤ボールペンなんかで、印つけといてあげて、『グラディウス2』を200%楽しんじゃおうぜっ!

エクストラステージ（スペース・トリッキー・エリア）への入り口は、お教えできない。まっ、全フ面クリアして、退屈した人向きだな。とっにかく、入り口が、スペシャル・トリッキーで、こんなとこ行ったら死ぬぞっ／ってなとこだったりするし、入ってっても、得点はかせげるけど、大変なばっかって気もするし。ダウンレーザーはなんとしても、持っていきたい。赤いブツブツを消さないと、床が落ちてくれなかったりするし。なんつっても、苦労だわ、こりゃ。コンティニューもきかんしね。

こんなの知っとるけっ！の『夢大陸アドベンチャー』版『グラディウス』なのだ！

弾はハート形／

エネルギーも魚の頭／

あの『夢大陸アドベンチャー』をスロット2、『グラディウス2』をスロット1に差しこむと、メタリオンがペンギンになる。すっごいかーいー。で、弾は、ハート形。エネルギーカプセルは、魚の頭／　ちゃーんと、オプションも、ペンギンの形だし。このサービスぶりには、やっぱりだれでもおどろく／　これで、敵キャラも入れかえたら、新しいゲームになっちゃうんじゃないかと。やっぱり、コナミさんってすごいなあ、と。

オプションじゃっ／

『グラディウス2』のアイデア募集は、大盛況だったようで、先日（9月12日)、その発表会がとり行われた。「グラディウス2大賞」はシナリオ部門での応募の野倉弘次氏（千葉県)、ジオラマ部門優秀賞が大河原正年氏（群馬県)。アイデア部門優秀賞が一ノ瀬博人氏（長崎県)、イラスト部門優秀賞が中川潤氏（大阪府）ということに決まった。とくに大賞の野倉氏の作品は、400字詰め原稿用紙で53枚にもおよぶ力作で、かなり読みごたえのある作品。また、アイデア部門は、実現の可能性は考慮しない、ということもあって、えっらいユニークな発想が見られて、これも楽しめた。また、こういうのやったら、みんなも、参加してみてちょっ／

アイデア部門一ノ瀬氏の作品。

イラスト部門中川氏の作品。

ラディ王女は何をおどろいてるのかっていうと……。

これが問題のドラゴンである。

広い舞台がはるかに続く、リアルタイムアドベンチャーなんである

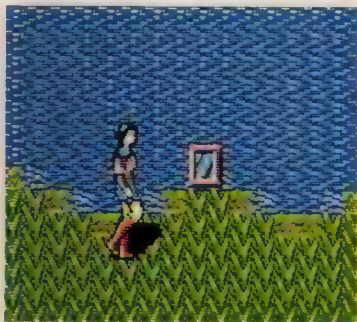
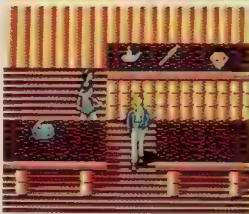
リバイバー

●アルシスソフトウェア　PC-8801mkIISRシリーズ, X1シリーズ　6,800円

まずは情報収集から

突然、現代の日本から“フィーザード”という聞いたこともない世界へ飛ばされてしまった貴明クン。彼は3000年前のフィーザードの勇者「ハシリオン・アーディー」の生まれ変わりだったのだ。

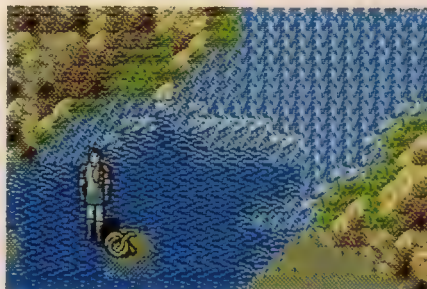
というぐあいに始まる『リバイバー』。画面上では主人公が歩きまわってるから、ちょっと見た目にはRPGかと思ってしまうけど、じつはアドベンチャーだったんですねぇ。リアルタイムアドベンチャーと銘打ったこのゲーム、答えを全部知ってる製作者でも解くのに

水の精の薬を泉に入れると、ほら。

「サギまがいのことをしている」と、やたら有名なジャクソーである。

プラチナロッドだけは、絶対に買っとかないとね。

2日はかかるというんだから、その広さは並じゃない。ま、あせらずあわてず気長にやってみよう（というわけにもいかないんだよな。あ〜、締め切りがうらめしい）。

さて、スタートはアイドラの町だ。貴明の服装はというと、ジーンズにトレーナー。これでは勇者としてはちょっとサマにならない。まずは水晶を売ったお金でヨロイを買おう。で、ヨロイを着てしまうと、ここでトレーナーを売ることができるんだよね。しかも「めずらしい品物ですね」とかいって、けっこう高く買ってくれる。最初はお金が不足しがちだから、これでかなり助かるんだ。

あと、パンとラピスタークのギルドパスは必需品だ。パンがないと戦いもしないうちから餓死なんて情けないこ

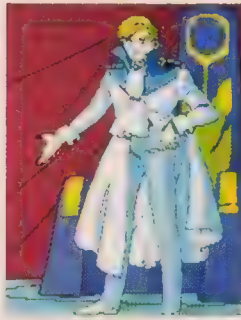
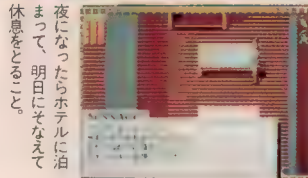
人面木のダシアリヴ。これは“善”の側の木だかんね。

いきなり川の中、である。さて、どうやって入ったんでしょう？

火のクリスタルを見つけたけど、あれじゃとれないよ！

とになるし、ギルドパスがないと、ほかの町へ行くことができないからね。あと、町のガイドマップもあると便利だ。町の中には敵はいないから、最初は剣や盾はなくてもかまわない。なにはともあれ、町の中を歩きまわってみよう。

まずすることはというと、会う人すべてに話しかけること。とにかく情報を集めないことには行動のしようがないのだ。うまく情報を聞き出せたら、忘れないうちにメモしておこう。

いろんな人から情報を聞き出していくうちに、行ける場所もふえてくる。まずはアイドラ、ラトウィーン、クリーグの３つの町でこの世界について、知識を集めるのだ。

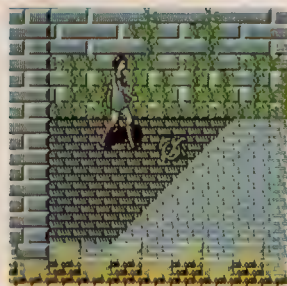
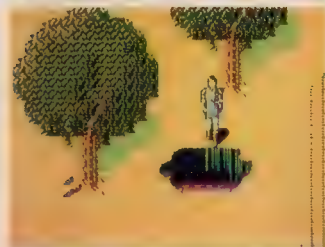
そうしてラディ王女さまにも会って、酒場で会った剣士コートを仲間にし、女剣士アルマともいっしょになったら、いよいよ勇者貴明の冒険が始まるわけである。

アスモリアにいるリバーサート3世である。

夜になったらホテルに泊まって、明日にそなえて休息をとること。

剣と盾をそろえたら、まずはアイドラの洞窟探検からスタートだ。えっ、洞窟なんてどこにもないって？　そりゃそうだ。入り口は自分であけるんだからね。カギになるのは神官にもらった鏡。どこで使うのかは、ちゃんと情報を集めていれば迷うことなんてないはずだ。今回はこの洞窟のマップをのせちゃうから大いに活用してほしい。中にいるドラゴンについては先月号を参照のこと。もちろんロウソクとマッチは忘れちゃいけない。

洞窟の中には宝箱がある。宝箱の中

鍛冶屋のおっさん。気むずかし屋なのだ。

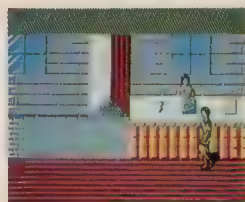
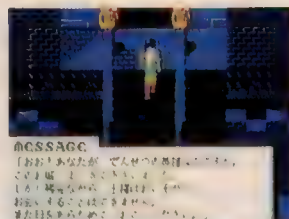
アイドラ洞窟マップ

入り口

ツタはロープと同様に使える。しかもタダ。

夕暮れの町は、足もとに注意なんである。

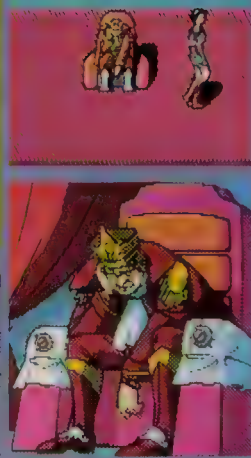
には宝石や水晶なんか入っている（これを売ってお金にするのだ）。でもいちばん重要なのは勇者のヨロイだ。これだけは、なんとしても手に入れること。この洞窟ではこれを手に入れるのが目的なんだからね。

洞窟の中には敵もいる。敵と出会えば当然戦闘になる。でもこのゲームはアドベンチャーなんだから、戦闘にアクションゲームのテクニックは必要ないのだ。だから『ザナドゥ』みたいなアクション性の高いゲームが苦手な人でも、安心してプレイできるんである。

それじゃ戦闘はどんなふうになるのかっていうと、手持ちの剣の数とこちらの体調で勝負が決まるというものになっている。具体的には敵と戦うと盾1枚と数本の剣が消費される（消費される剣の数は敵によってちがう）。もちろん戦闘によってそれなりのダメージも受けて体調が下がる。結局持っている剣の数がその敵をたおすのに必要な数以上あって、戦闘後に体調が0％まで下がらなければ勝ちというわけなのだ。だから剣が十分な数だけあって、体調が100％ならどんな敵だっておそれる必要はないのだ。

気をつけなくちゃならないのは連続して敵と戦うとき。剣の数には気をつけていても、体調のチェックはついつい忘れがちになるからだ。体調はほっといてもだんだんと回復するけど、急ぐ場合は傷薬を使うといい。とにかくつまらない死に方はしたくないもんね。

ガイドマップはホテルで売ってることが多い。

アマンドリア。昼間だというのに真っ暗である。もちろん夜だって真っ暗。

洞窟の奥深くでやっと王さまを見つけた

洞窟の奥深くで、やっと王さまを見つけた。さすがに疲労しきってるみたい。

自由度の高い操作性

このゲームではマルチウインドー方式を採用している。そしてそれぞれのウインドーの配置はプレイヤーが自由設定できるのだ。しかもメインスクリーンはサイズの変更までできるときている。だからプレイするときは自分のいちばん見やすいと思うように配置を変えてしまおう。たとえば画面の左半分にマップスクリーンを置いて、右半分にメインスクリーンをならべれば、町のマップを見ながらプレイできるから便利だ。もっともメインスクリーンは大きいほうが一度に広い範囲を見わたせるから、落ちてるものなんかを発見しやすくなることも確かだけどね。

ゲームの操作はキーボードのほかに

敵キャラの強さだぜ

ブギー（1～4本）
リドラの森にいるハチの一種。弱いけれどどこまでもしつこく追ってくるので困ったもんだ。

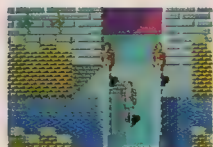
リオカンダー（4～10本）
ヘビのモンスター。洞窟のほか、扉の閉まった家の中にいることも。

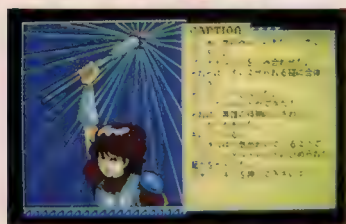
ハバロスアン（5～15本）
見るからにグロテスクな目玉のモンスター。洞窟や城の中にいる。実際にこんなのと出会ったら、心臓が止まるだろうな。

人面木（5～30本）
茶色のヤツは葉も茂り、愛想は悪いが会話もできる"善"の木だが、青いヤツは枯れた木みたいで、話しかけると戦闘になる。

亡霊（5～10本）
武器も持っていないわりにはけっこう強い。町中で幽霊屋敷になってるところもあるぞ。

ジャホウバ（10～15本）
ワニのような姿をしたサダーリアーンの兵士。人間に化けていることもある。なかには指輪を隠し持っているヤツもいるので要注意。

●（　）中は必要な剣の数。

でもって、無事アマンドリアはもとの明るさをとりもどしましたとさ。

ついにクリスタルロッド完成！

ジョイスティックやマウスも使える。ここでキーボード＋マウスなんて使い方もできるところがエライんだよね。キーボードはやっぱり使い慣れてるから、移動するのにはテンキーでの操作がやりやすい（とぼくは思う）。でもメニューの選択なんかはカーソルが速く動かせるせいもあってマウスのほうが使いやすい（テンキーだとカーソルの動きがとろいのだ）。というわけで、ぼくとしてはこのゲームのプレイには移動はテンキー、メニュー選択はマウスという使い分けをおすすめしたいね。

あと戦闘シーンのときのメッセージだけど、これが同じ敵に対しては毎回同じで、初めのうちはともかく、あと

各店舗営業案内

〈アイドラ〉

○ほかほかパン
　パン　25ジーン
○薬の〝サザンワルド〟
　傷薬　100ジーン
　胃薬　100ジーン
○フードショップ〝スニーフ〟
　ハム　40ジーン
○アーマーショップ〝ジムホウ〟
　ふつうの盾　80ジーン
　ふつうのヨロイ　250ジーン

〈ラトウィーン〉

○なんでも屋〝ラリー〟
　しんちゅうのカギ　500ジーン
　水晶灯　1000ジーン
○カギ屋〝タスタロス〟
　鉄のカギ　50ジーン
　ガイドマップ　10ジーン
　メモ　タダ
○武器屋〝ジャレス〟
　ふつうの剣　100ジーン
　ふつうの盾　90ジーン

〈アマンドリア〉

○武器屋〝コート〟
　ふつうの剣　100ジーン
　ふつうの盾　90ジーン
　ロープ　50ジーン
○薬の〝ハマンド〟
　濃硫酸　300ジーン
　傷薬　80ジーン
○パンと魚の〝ステラ〟
　干し魚　25ジーン
　パン　25ジーン

〈ソンブロシア〉

○武器屋〝ショット〟
　ふつうの剣　75ジーン
○〝ヤマログパン〟
　パン　20ジーン

〈デルハンク〉

○おいしいパンの〝ハースラ〟
　パン　20ジーン
　木の実　500ジーン

●明かり●　有効時間（ゲーム中の時間で）

①マッチ	8分
②ロウソク	1時間12分
③水晶灯	34時間8分

②ロウソク：使うと同時にマッチも1本減る。食べるとまずい。

③水晶灯：本体とは別に電池が必要だ。長く使えるけどそのぶん高価。

これらの明かりのたぐいは洞窟内にいる間だけ時間をカウントしているみたいで、いったん外に出てもまだ時間が残っていれば、続いて使える。

●食料●　空腹回復度

④パン	20%
⑤ハム	50%
⑥干し魚	20%
⑦ニヴァの実	10%
⑧クグリクの実	10%
⑨木の実	100%

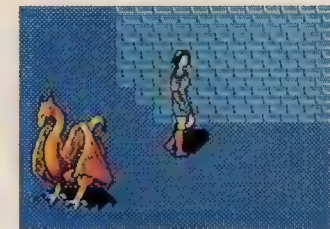
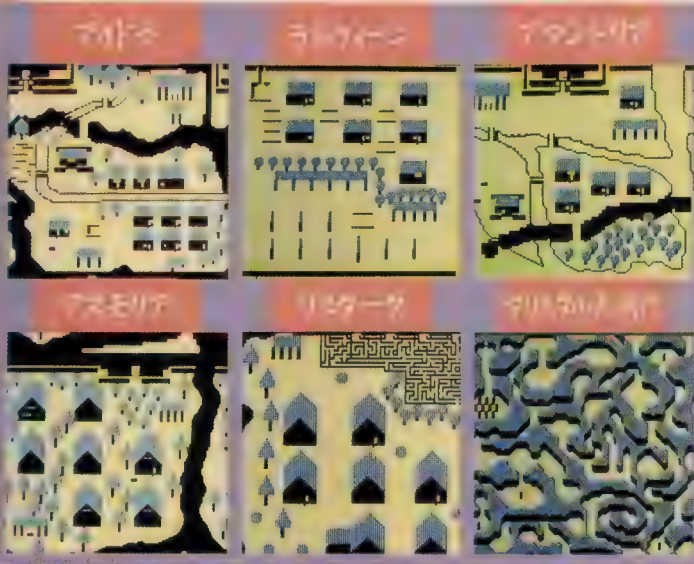
●薬●

⑩傷薬　体調が50%回復する。
⑪変身薬　しばらくの間女性に変身できる。自分で材料を集めてつくるのだ。

になってくると、はっきりいってじれったい（たまにちがったメッセージが出たとしたら、おそらくそのあとに待っているのは死だろう）。こんなときには ESC を押していればサッと表示されるってことも覚えておくといいと思う。

ラビスタ―ク、夕焼けに飛ぶの図。

適度なむずかしさ

さあこのあとは、実際にゲームを進めながら、ポイントを順を追って説明していこう。と思ったんだけど、これアドベンチャーだもんね。順を追って全部説明しちゃうわけにはいかなんだよな。しかたないんで、ぼくが実際にプレイしてみてつまずいたところを重点的に見ていくことにしよう。

宵の口。そろそろホテルを探さないと。

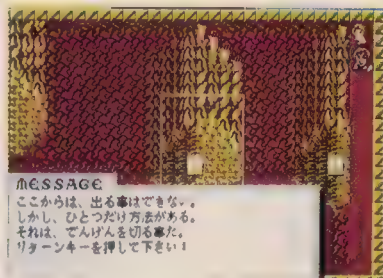
まず洞窟に入って、出口があるのに出られないってことがある。こういうときはっていうと、ロープかツタを使うだけでいいのだ。具体的にはリドラの洞窟なんかである。最初ここでさんざん悩んだもんなぁ。

あと、リドラのマジックショップで、ジャクソーのいる部屋へ行けないってことがあるかもしれない。カベをあちこちたたいたり、いろいろやってみたけど、わかってみれば、なんてことはなかった。つまりさ、カベの影に注目してりゃよかったんだよね。

ニュートンはこの木を見て、引力を発見した。わけないよな。

4つの洞窟の一つ。秘密のカギはマニュアルに

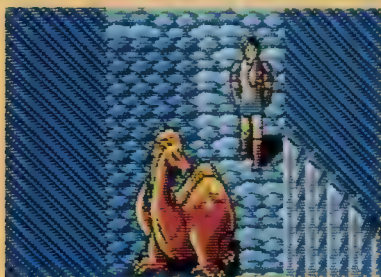
アイドラ、ラトウィーン、クリーグ、リドラと進んできたら、次はアスモリア、ソンブロシアあたりに行くことになるだろう。このへんまで来ると、ニヴァの木とクグリクの木って名前が出てくる。この木の実が必要になってくるんだけど、メモにあるヒントだけじゃわかりづらくてねぇ。この木を見つけるのにどれだけ時間をつぶしたことやら。でも結局クグリクの木ってのはまだわかってなかったりして。だもんでニヴァの木だけでも教えとこう。この木はアイドラにあるのだ。ぽつんと1本はなれてる木があるでしょ。それっぽい木のどっちかがお目当ての木なんである。これを所定の時間にぶったたいてみればOK。

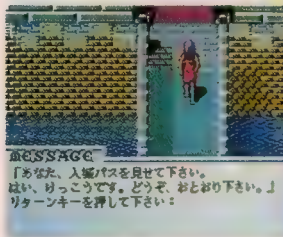
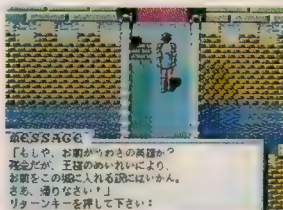
さて次行ってみよう。南の国アマリシアのアマンドリアという町がある。ここはサダリアーンに侵略されてしまっていて、行ってみるとわかるけど、昼間でも真夜中みたいに真っ暗なのだ。それにここは、いったん入ってしまうと、ここでするべきことをすべて解決しないと町から出ることができないのだ。ラビスタークはいるんだけど、暗いから飛べないんだよね。ここでもすべては洞窟に隠されている。つまり洞窟であるものを手に入れて、王さまを助け出してお城まで連れていってあげ

これってあんまりだと思わない？

ガイドマップ

主な町では町のどこかでガイドマップを売っている。

ればいいのだ。

雪国の町リスターク、ここもちょっとやっかいだ。まず迷路だけど、この迷路自体はどうってことない。ところが迷路の先にある洞窟に入ったと思ったとたん、迷路の入り口までワープしてしまうのだ。しかしここは落ち着いて考えたらすぐわかった。4つの洞窟、そしてマニュアルのことば。そのココロは？　数字である。何のことかわからないって人は、マニュアルのことばをじーっくりと眺めてみようね。ほーら、わかったでしょ。ま、どっちからかって問題があるけどね。

クリスタル大洞穴の入り口のドラゴン。ここでコートは壮絶な最期をとげた。合掌。

リザディーの城は剣士立入禁止。

そこで水をかぶると女になる……わけないだろ。ここは変身薬を使うのだ。

リスタークにはもう1つの秘密、大洞窟がある。この入り口は、例によって自分であけるんである。これは今までの経験から、いかにもそれっぽいところを何カ所かためしてみればいい。問題なのは中に入ってからである。ここはとにかく広い。敵も強いのがうじゃうじゃいるから、当然、剣や傷薬もすぐなくなる。そのくせ洞窟内には宝箱が1つもないのだ。だからお金が足りなくなる可能性がある。ゲームを終えるためには絶対必要なアイテムが1つだけ落ちてるから、この洞窟を無視するわけにはいかないし……。ま、せいぜいお金は大切に使いましょう。

次に行くのはたぶんリザディーだろうね。ここの城はというと、クリスタルの宝庫なんである。あるとこにはあるもんである。ただし城に入るにはパスと変身薬が必要だぞ。

あ、そうか。先にリザディーに行っとけば、お金の問題は解決だったんだな。ま、いいか。

という感じで、ぼくが進んだのはここまでである。たぶんこれで7～8割くらいは来てると思うんだけど……。

あとはデルハンクに行って、その先は……、どうなってるんだろうね？

例によって感想をいわせてもらうと、やっぱのめりこむだけのおもしろさはあると思う。ささいな点では不満もないわけじゃないけど。アドベンチャーとしてのできは、かなりいいといえるんじゃないかな。とくにリアルタイムで時間がたっていくとこなんか新鮮だった。リアルタイムとはいっても、べつに何日目までに終わらなきゃいけないってわけじゃないから、あわてる必要もないしね。ま、『ハイドライド』タイプのアクションRPGが好きでアドベンチャーが得意っていうぼくに合っているってこともあるだろう。

とにかく、ここまで進んだんだから、仕事としてじゃなくて、なにがなんでも最後までは絶対行ってやるぞ！ってのが今の気持ちなんである。

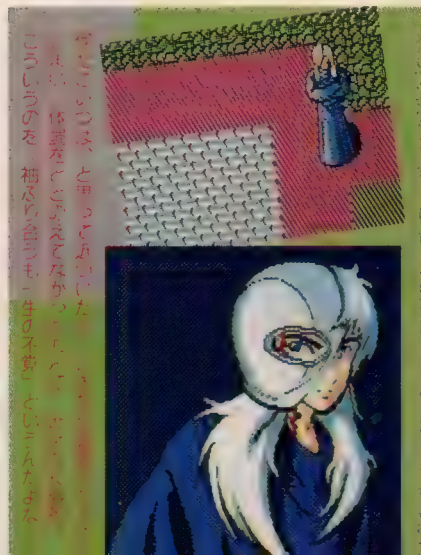
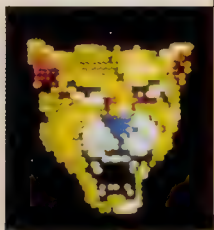
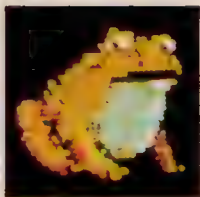
こういうのを　袖ふれ合うも一生の不覚　というんだよな

ウィザードリィ

シナリオ3

Wizardry®

レガシー・オブ・リルガミン

●サーテック、アスキー　PC-8800シリーズ、PC-9800シリーズ、X1シリーズ、FM-7シリーズ　Ⓓ　9,800円

「ウィザードリィ　シナリオ3」については、9月号の特集で紹介されているので、知っている人は多いと思う。プレイ中の人や、へへ～ん、もう解けちゃったよーん／なんていう人もいるだろうけれど、今回はぐぐぐーっと、奥の深い情報をお知らせしよう／

最初が肝心、シナリオ3

ものごとは、何でもそうだけれど「初めよければ終わりよし」っていうやつで、スタートさえまちがわなければけっこうスンナリ先へ進む。これ道理。知ってのとおり（知らない人がいたらゴメンなさいよ）、シナオリ3は、シナリオ1や2の子孫が、危機に瀕したリルガミンを救うために、先祖から遺産を受け継いで冒険に旅立ち、神秘の宝珠を持って帰るというもの。だから、まずシナリオ1や2の勇者を3に移さなければならない。そこで移し方なんだけれども、大切なのは職業と特性の数字なんだ。まあ、その前にシナリオ1や2のバックアップをお忘れなく。バックアップの仕方は何通りかあるけれど、確実なのは次のやり方。ゲームをスタートさせてデュプリケイトディスクをつくるキー（つまりM）を押すと、ディスクの数をきいてくる。ほとんどの人は2ドライブだろうから、2を押す。すると、ドライブ1にマスターディスクを入れるよう指示があるから、すなおにキャラの入ったディスクを入れ、ドライブ2には新しいものか、消していいディスクを入れるのだ。これで完了。まったく同じディスクが2枚になったわけだ（これはシナリオ1から3まで使えるよ）。というわけで、バックアップができたから、3にキャラクターを移してもらおう。だが、どのキャラクターを移せばいいのか？　君たちに考えてもらいたい。私はこれで失敗した。

入るな！　パーティーの墓場だぞ！

階段で入れない2階への入り口の部屋には……

タクシーでお城へ直行！

ムチをもち，かれいないしょうにミをつつんだおんながキツモンした
“アイコトバをおいい”

ニュートラルこそ生き残りの近道である

さて、シナリオ3では1Fと6Fはすべてのアライメントが入れるが、2F、4FはGとN、3F、5FはEとNのアライメントの者しか立ち入ることはできないんだ。つまり、ニュートラルの属性ならばすべてのところへ立ち入ることができるんだ。ヤッタね。そのニュートラルになれる職業は、ファイター、

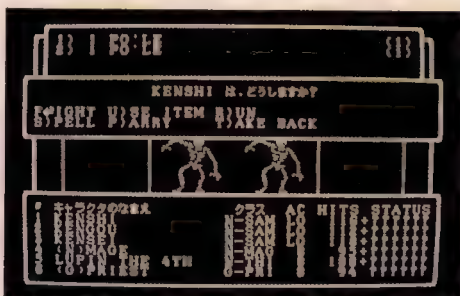
2階の半分には謎のメッセージが。

マジックアイテムかあった！

偉大な魔術師はどこなんだろう？

サムライ、メイジ、シーフだから、こいつを使わない手はないのだ！　まず、ファイターかサムライが計3人ほどほしい。メイジとシーフは1人ずつでいいだろう。問題は、そのほかの職業の人たちだけど、プリーストは仕方がないのでGとE両方を1人ずつ。それにビショップはGを1人だけでいいと思う（これは、シナリオ3からの変更点だけれど、ギルガメッシュの酒場でビショップが品物を鑑定できるようになったんだ。だからEのパーティーでもNの人に品物を預けてギルガメッシュをリムーブし、ビショップを加えることですばやく鑑定できるというわけ。ウレシイね！)。あと残ったロードとニンジャだけど、ロードは1人は必ずほしい。これはビショップを育てるときに必要なんだ。ロードがある程度成長すれば、

とびらのシルシにはこうかかれている
“ワインそうこ”

魔術師はワインがお好き。

おおっと！　偉大な魔術師だ！　ティルトウエイトに気をつけろ！

プリーストの呪文が使えるので、プリーストのかわりにビショップをパーティーに加えてレベル10ぐらいにすれば、けっこう鑑定には使えるんだ。あとニンジャだけど、ハッキリいってコイツはいらない！　不必要！　なんてったって、身につけられるすべて最強の防具をつけたとしたって、アーマークラスはー5しかならん！　もし、使えるとすれば、45〜50レベルぐらいにまでシーフを成長させて、あるアイテムによってニンジャにさせることぐらい。これならアーマークラスはLOになる。これで職業は決まった。次は特性数値なんだけど、これは最後に泣きを見ないようにできるだけ上限に近づけてほしい。これが低いと最初から苦労する。とくにGとEのアライメントの人だ。これだけは、よく肝に銘じておくように。

われらがゆうじょう，つねにふあんなるもの
なんじがそせん，われをあやつらんとほねをおり
だが，いまだわれはわがみちをゆく
なんじ，あつかいをあやまれば
われはチカラおおきはかいしゅ
しかるに，そのはかなきこと，また，ただいなり
われとはなに？

4階の謎。進行にあまり関係ない。

円丈さんのわからなかった質問だ

涙のビンボーはイヤだ

ボルタックのアイテムは、世代を経た関係で品物が変化している。しかし、やはり高いアイテムがいいに決まっている！　金がほしい！　なんで私はビンボーなんだ！　通過の儀式をすませた人は1人500以下のGPしかわたされない。そこで、金をかせぐには奥の手がある。君は亡霊キャラを知っているか？　知らない人のために教えよう。シナリオ1や2の迷宮の中に冒険者を入れて、中断させる。当然、冒険者は迷宮の中で復活するのを待っているんだけれど、いきなりシナリオ3にムーブしてしまうんだ。すると冒険者は律儀にも同じ座標のところにいる。まあ、安全にやるには入り口がベターだね。そこへ新しいキャラを1人連れていきインスペクトしてパーティーに加え、新しいキャラがプールゴールドすれば、一瞬にして巨万の富を得ることができるってこと。これで十分な装備をすれば1Fなんてこわくないね！

そこに入ると何かが起こる。

大事！　こいつらを見たら必ずたおすべし。

あなたも私もダンジョンしよう

『ウィザードリィ』といえば、迷宮なのである。前、前々回は下へ下へとのびたものが、今回は設定が山の中ということで上へ上ということである。これにはくれぐれも注意してね。さて1F。私としては、まずはグッドで冒険してほしい。まあ、最初は入ってまっす

ぐのドアから中へ入ってあまり深入りしないようこまめに城との往復を心がけるように。そのへんならモンスターもあまり強くない。ただ、クローリングケルプというでっかいコンブとは戦わないようにしよう。骨折り損のくたびれもうけだ。

5レベルくらいになったら、もう一方のドアからバラックのほうにも入っていこう。なにもあせることはない。ゆっくり進めばいい。この奥には城壁

とびらにきざまれたモジはこうよめる
きみじかなキバのきょうかい
たちいりきんし！

サラマンダーリングを全員が持ってればいいんだけど。

教会の奥では背の低い男が金をせびるが……。

このモンスターをたおせばアイテムが……。

があってその堀にはモートモンスターが必ずいる場所があり、その中に入るには必ずこいつをたおさなければならない。中に入ればガリアンがたくさんいる。こいつらには手を焼くけどその奥には2F、3Fへの階段がある。ひるまずがんばってくれ！　そのとなりの部屋には城へ帰してくれるところがあるんだ。有効に活用してね。

2Fはグッドかニュートラルが入れる場所なんだ。そのまま階段で上がって入れる領域は半分ほど。あとの半分には4Fのシュートで落ちてこなくてはならんのだよ。

入れないほうはマジックアイテムが出る場所があるんだけど、そこには強力なモンスターがいる。もし、テレポーターのワナにひっかかってそちらへ行ってしまったときはもう一度テレポーターのワナにひっかかるように（そ

ウルセエンダヨ！　まったくしつこい。

ここにもアブドルのタクシーが。ただしさっきの倍の値段！

タロットの謎。こいつは重要！

んなに都合よくあるとはかぎらんのだけれど）。あと、ラテュモフィスポットは必ず持っていくこと。そうしないとすぐ死人が出ることまちがいナシ！　全滅するゾ！　いちばん奥にはナゾナゾが出てくる。ヒントを教えちゃうと、君が生きていくのにも必要なものだ。月にはないのに地球にはあるものだよ。タイヤにだって……。というところで4Fへの階段の道が開かれる！　2Fではマミーに注意、エナジードレインをかけられるゾ！　そうなったら……リセットでしょうなあ。

3Fはエビルパーティーだ。2Fで十分冒険したファイターやメイジなら、そんなに苦労はしないだろ？　ここではボルタックで50GPで売っているあるアイテムを東7北7のところへ持っていくとゴールドメダリオンがもらえるのだ。これを東10北19に持っていけばホリィウォーターにとりかえてくれる。これは重要。5Fに行く階段を上るには絶対必要だし、USEすればDIALが何回か使える。これはゴールドメダリオンさえ持っていけば、そのぶん、とりかえてくれる。1人1つぐらい持っていれば便利だよ。ロードとビショップがいるときのパーティーなどには、ぜひ何個か持たせてやってチョーダイ！　それから、メッセージが3つ続く道があるが、ここには近づくな！　その向こうはパーティーの墓場だ。危ないときはアブドルのタクシーで城へ帰ろう。アッシャーには注意。

4Fには特別なアイテム、それもこれがなければ終わらないアイテムがある。それはクリスタルオブエビルといい、デルフやデルフミニョンといった強いモンスターに守られているんだ。また、この階で得られる「シップ　イン　ボトル」というアイテム（すぐ見つかるゾ）は、1Fの湖をわたれるアイテムで、その奥の島には4Fと5Fに直通の階段があるので、それさえあればもうガリアンとはおさらばさ。また黒い水たまりがあると思うけど入るなよ！　マヒするぞ！　ちょっと行ったところにナゾナゾがまた出現するが、これもたいしたことなし！　直接ゲーム終了には関係ないので、もし解けなくても心配するな！　6Fへの階段の近くにワープさせてくれるだけだ。そのとなりのドアを入ると気をつけろというメッセージがやたら出るが、あまり気にすることもない。その先には6Fへの階段がある。中央付近に階段から入れなかった2Fの迷宮へのシュートがあるゾ。そこでよーく合いことばをきいておくように。きいてないと帰れなくなるおそれがある。また、アミュレットオブディアルコは有効だ。シーフがプリーストブラスターのワナにかかるとプリーストがマヒする。そのとき使おう。

5Fでは「ウィザードリィ」お得意の

とうとう見つけた！　ケブレスちゃん。

白い闇が出てくる。この中は大切なものは何も手に入らないので、あまり中には入らなくていいんだ。

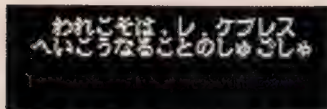
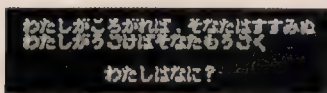
ここではまず東12北10のところで手に入るクリスタルオブグッドをとろう。それからナゾナゾの出るところへ行こう。5Fから6Fへ上るには、このナゾを解かなくてはならんのだ！　タロットカードのナゾなので、タロットカードを知らない人は本屋でそういった本でも見つけてください。たまに百科事典にものってることもあるんだぜ。自衛隊も米軍も持ってるんだけどなあ。それとキバの教会には入らないほうがいいと思うな。このあたりになるとモンスターは強いので慎重に行動しよう。

6Fへ上がるには、エビルかグッドのどちらか1つ、クリスタルが必要なんだけど、最終的には両方ほしい。必ずとってきてくれ。ここで1Fでのメッセージ「これから先、よき者のみにても、

あしき者のみにても勝利を得ることはない」が理解できたでしょ？

6Fに上がれるようになれば当然メイジはマラーの呪文を何回か唱えられるようになっているだろうから、4Fか5Fの階段の上り口まで一気にテレポートしてしまおう。6Fへは直接行けないようになっているので仕方がないんだ。6Fでは、今まで経験値が多くても1000をこえなかったものが、最高1万ぐらいもらえるようになるんだ。強さだってそんなにおそるるに足らない相手だから、ここでレベルアップをしよう。ただ、エビルやグッドのクリスタルをどちらか1個しか持ってなければ、せまいところしか動けない。そう、6Fの大部分の場所に行くところはル・ケブレスが守っていて中に入れてはくれない。また戦ってもいけない。剣で切っても全

われこそは、レ、ケブレス
へいこうなることのしゅごしゃ

あれっ？　ケブレスちゃんはどこに？

わたしがころがれば、そなたはすすみぬ
わたしがうごけばそなたもうごく
わたしはなに？

ギルガメッシュでバカにされる謎だ！

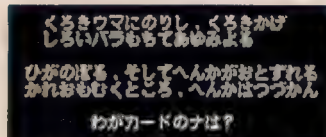
然切れず、魔法も打ち消されてしまう。逃げれば下の階へワープしてしまう。

中へ行くにはもう1つのクリスタルであるニュートラルクリスタルが必要だったんだ。グッドやエビルクリスタルを持ったキャラがアイテムをつけるときにクリスタルを使いますか？ときかれたことはなかった？　そう、それなんだなあ！　ただやみくもに使ってもメッセージが出るだけなんだ。だけどそのメッセージが何よりのヒントなんだぞ。そのかわり、HPが減るときがあるから注意してくれ。そのヒントをよく考えてみよう。そしてクリスタルをまたとってこよう。ここで最初にいった泣きを見ないようにということが生きてくるんだ。優秀なやつに属性の合ったクリスタルを使わせてみなさい。クリスタルが変わったでしょう？　ほら、ル・ケブレスが道をあけてくれたでしょ？　まだあけてくれない？　そりゃそいつが優秀じゃないからだ！

当然、ここまで来れるようになればある程度強さがあるのでなんとか地図もかけたろう？　何？　あいてるところがある？　そう。シークレットドアがあるんだ。それもごていねいに3カ所だぜ。その3カ所のうちの1つが当たり、2つがハズレなんだ。当たりのナゾナゾのところは5Fと同じようにタロットのナゾの出るところでハズレのところはナゾが出るところと出ないところがある。こんなナゾは解かんでよろしい！と思うけど解きたければどうぞ挑戦してみてくれ。そしてお城に帰ってわたせば見事！女王からおことばと星がもらえる。やったね！

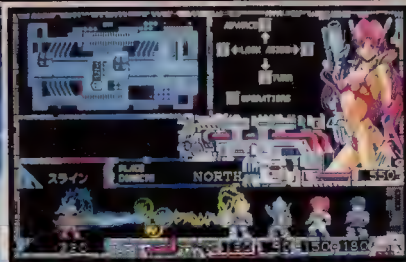
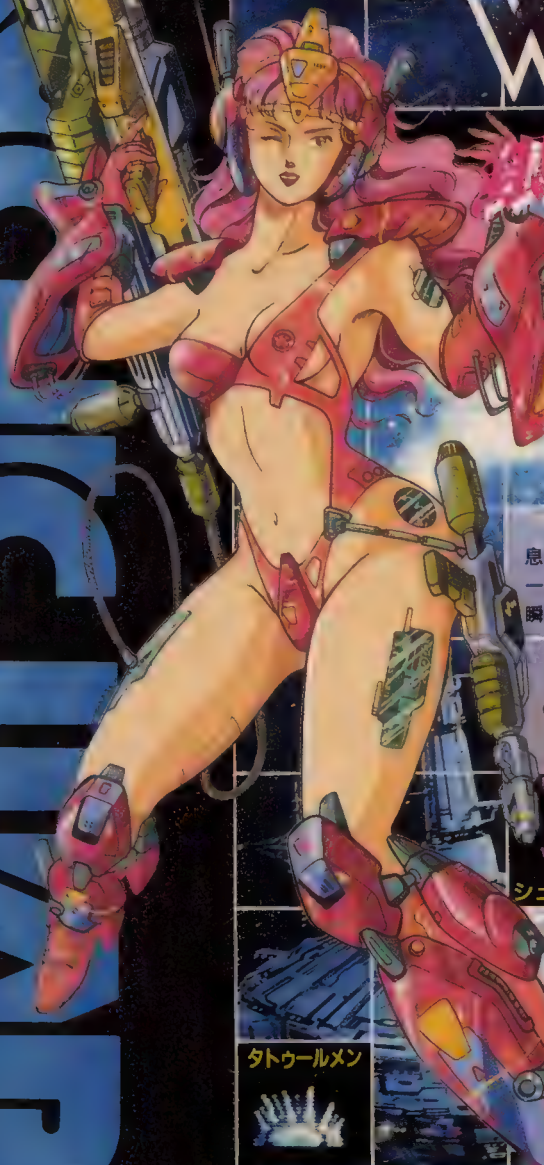
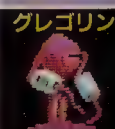
そうそう、6FはDUMAPICが使えないし、6Fの中から6Fの中へのMALORは使えないんだ。DUMAPICを使わないでマップをかくには、シナリオ1の10Fと同じやり方でかくのだけれど、つまり、知りたい場所から1F（6F以外だったらどこでもいいんだけど）へ、座標をいじらないままテレポートさせて、そこでDUMAPICを使えば座標がわかるんだ。あと6Fには白い闇のところがあるが、ここはたくさんモンスターが出現するからレベルアップにはちょうどいい。それに、城に帰りたいときには直行する部屋があるし、属性の反対の階へ下る階段を下ろうとすれば城へ帰してくれるので、それもGood！

残念！　ムラマサもガーブオブローズも出てこない！

あとになっちゃったけれど、『ウィザードリィ』名物ムラマサ・ブレードは今回は出てこないんだ。今回は、ファイターやサムライはブレード・カシナートぐらいしか持てない。ガーブオブローズもない。だから期待して探さないように。全アイテムはそんなに多くないので、すべて見つけるのはむずかしくない。見つけたい人はガンバろう。

くろきウマにのりし、くろきかげ
しろいバラもちてあゆみよる
ひがのぼる、そしてへんかがおとずれる
かれおもむくところ、へんかはつづかん
わがカードのナは？

ここまで来られたらマスターゲーマーだ！

それから、今度のシナリオ3は得られる経験値がシナリオ1、2に比べて非常に少なくなっているので、しんぼうが必要なんだ。これについてはシナリオ1や2に移動させて経験値を得てから再びシナリオ3にもどるという手もあるので、とくに低いレベルのときはためしてみても損はないんじゃないかな？　ゲームのバランスをこわさないよう注意して楽しんでほしい。同一パーティーですべての階を行くというエビルとグッドのパーティーのつくり方は、まずグッドかエビルどちらかのパーティーを先に迷宮に入らせ、中断して、次にエビルパーティーを出発させ、迷宮の中でINSPECT→GETという手順で行うんだ。しかしこれには制約があって、ニュートラルを除く最後方の属性のパーティーと見なされるから、もし、かりにEENNGだと、1、2、4、6階にしか行けないので、3、5階に行く場合にはEを最後に持っていってくれ！　何はともあれマップだけはしっかり作ってくれ。それさえできればあまり大変ではない。君のねばりと根性で一日も早く神秘の宝珠を勝ち得てリルガミンを平和にしてやってくれ。お便りも待ってるぜ。

PSYCHIC WAR
SF ROLE PLAYING GAME
サイキックウォー
COSMIC SOLDIER 2
星暦3656年、KGD星域に再び帝国の魔手がしのび寄る。KGD星域同盟の誇るサイキック部隊に対抗し、帝国軍は、あらたに最新鋭の機械化サイコアーマーを開発。全面戦争に突入しては、KGD星域が危い／そこで、同盟最高評議会は、敵の軍事中枢である人工惑星基地を爆破すべく、極秘のうちに敵星系にサイキックソルジャーを送り込んだ。
「銀河超能力戦記」の幕が、いま、開く／
銀河超能力戦記
キミの5感と第6感に訴える、超リアル戦線／
息をのまずにいられない、息をのんだら殺される、オソロシおもしろ戦闘シーンがこのゲームの凄味／敵が現れることを予知するキミのサイキックと、瞬時の戦闘力に勝負がかかっている、身のケのよだつリアル体験だ。
この秋サイコーのロマンチックシーンを約束する、SFきってのシナリオのおもしろさがこのゲームの醍醐味。それだけじゃない／シンセで編曲したオリジナルのミュージックテープがついてくるから効果バリバリ。キミは頭のてっぺんから足の先までSFロマンの虫になる。
シュステット
シュステット 「オーバーハイム星の目玉ゾーンでお目にかかろう／まばたきする間もなく、地獄の底へ落としてくれるわ。グワッハッ、ハッ、」
グレゴリン
グレゴリン 「死ネ／死ネ／ソシテ、殺ス／死ネ／死ネ／ソシテ、殺ス」（グレゴリンの辞書には、"死ネ"と"殺ス"しかのっていない。
タトゥールメン
タトゥールメン 「グググッフッフッー、ギギギッヒッヒー、ヌッフッフッ。(訳：ワタシはカナシイ。すべての者がワタシの前でチカラつきる。オロカなヤツらよ／
PC-8801/mkII
(1ドライブ可)
PC-8801 SR以降
(V2mode/2ドライブ専用)
PC-9801 シリーズ 近日発売
〈定価各8,800円〉
各機種移植進行中／
資料請求券
POPCOM・11
KGD
Software Products
KGD
A・S・A・K・O CLUB
ヤッホー！あさ子でーす。もうすっかり秋ね、あさ子もなんとなくいつもと違った気分…
「サイキック　左手痛し　秋の夜」なんて、一句がうかんできそうね。さて今月は、あなただけにこっそり、新作のニュース。まだあまり詳しいことは言えないけど、年内にRPGがでるみたいよ。ストーリィは剣と魔法の渦巻くファンタジーの世界、あの「覇邪の封印」のノリで頑張ってるから、期待して待っててね。
お問い合わせ先／株工画堂スタジオ内KGDソフト 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724

今、鮮やかに甦る光と闇の聖戦史

98ユーザーの熱い要望に応え、
「エルスリード98バージョン」遂に実現!!

ELTHLEAD
エルスリード戦史

11月8日発売!

●マウス対応だから、操作性はバツグン!
（純正マウスのみ対応）
●もちろん、FM音源対応!
単なる移植ではない、98ユーザのための新しい「エルスリード」です。
●「エルスリード」と「ガイアの紋章」、30のシナリオが合体。内容・手応えともグーンとパワーアップ!
●新たに400ラインモードで書き直し、グラフィックはさらに鮮やか!

●PC-9801シリーズ
●3.5インチ2DD(2枚組)・5インチ2DD(2枚組)・5インチ2HD
（要256K）
●モニターは400ライン専用
●要漢ROM
●純正マウス対応・¥8,000

スタッフ募集 グラフィックデザイナー

経験のある実力者求む!
チーフ職（もしくはチーフ補佐）ポストを用意しています。
連絡先：03-486-6311内線53（田中・鈴木まで）

12月1日発売!

SLGの流れを変えた
「エルスリード」、
遂にMSXで発売決定!!

NCS
エルスリード

●MSX2
●1メガROM(S-RAM搭載) ¥6,800

ガイアの紋章

●PC-8801mkII SR/TR/FR/MR/FH/MH
●PC-88VA
●X1シリーズ
●FM音源対応
●5インチ2D版・2枚組・¥7,800

"もっとエルスリードを!"
の声に応えた、
NCSからキミへの挑戦状!!

●シングルドライブでも可

●PC-8801mkII SR/FR/MR/FH/MH
●X1シリーズ ●PC-88VA
●FM音源対応
●5インチ2D版・¥7,200

SLG界に
ファンタジー・ブームを
巻き起こした名作!!

Elthlead
エルスリード

※純正ドライブ以外のものは動作の保証はいたしません。

★この冬、NCSがキミに贈るニュータイプSLG超大作!
カイフレーム制作快調!

NCS 日本コンピューターシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4－16－13第28森ビル
TEL. 03-486-6588
（お問い合わせはゲームプロダクトグループまで）

歴史を動かす 影 三匹!!

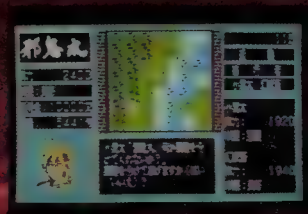
今、忍者を超えた凄い奴らがやってくる…

Brain Grey 第一回記念作品

ぬけにんでんせつ

抜忍伝説

翼をもった男達

映画や小説では描ききれない，クロスオーバー・ストーリーをパソコンゲームでついに実現!!
まったく異なった3タイプのストーリーが，1つのゲーム上で同時[illegible]。しかも，その謎はお互いに交差し，君の五感を直撃。[illegible]る興奮と，奇想天外なストーリーの後に待ち受ける二重三重のどんでん返し。　圧倒的支持を得て，噂の抜忍伝説，[illegible]

●PC8801SRシリーズ 11月20日発売予定
PC8801mKⅡSR/FR/TR/MR/FH/MH/VA
●X-1シリーズ 12月16日発売予定
●PC9801シリーズ 12月16日発売予定
5" 2D　5枚組
5" 2DD 4枚組
5" 2HD　2枚組
3.5" 2DD 4枚組
価格 各9,800円

●2ドライブ専用
●外付ディスクは純正ドライブ以外での動作は保証いたしません。
●98・X1はFM音源搭載でないと音が出ません
●FM-7 77, MSX2も開発中!

株式会社ブレイン・グレイ
〒107 東京都港区南青山6-7-17 中銀南青山ビル302 TEL.03-499-6943

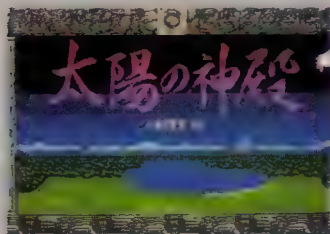
資料請求券
ポプコム
11月号

THE LAST OF 1987———極上の感動とともに、
ドラゴンスレイヤーシリーズの集大成「ソーサリアン」始動開始!

いまどき話題の難関トリオ!

ジャケットは仮装丁です

FALCOM GAME MUSIC
アルファレコード　11月10日発売
CD ¥2,800　LP・カセットテープ　各¥2,200

- アイコン選択方式でジョイスティックだけでプレイOK
- RPG感覚の移動方式で面倒なマッピングの必要なし
- 実在の文明を題材とした奥深いストーリーと謎解き
- ゲームのために書きおろした完全オリジナルBGM
- あらゆる所に仕掛けられた数々の陰険トラップ

対応機種	メディア	価　格
PC-8801/mk II/SR/FR/MR	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥7,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥7,800
PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥7,800
XI/XIturbo	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D(2枚組)	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D(2枚組)	¥7,800

※漢字ROMのない機種は、漢字ROMが必要です。

ロマンシア

ジャケットは仮装丁です

サウンド・ファンタジー「ロマンシア」
アポロン音楽工業　11月21日発売
CD ¥3,000　LP・カセットテープ　各¥2,500

- 毎秒20枚表示の高速フルカラースクロール
- 最大128重の完全重ね合わせ処理で、気分はもう3D
- 20万エリアの広大なマップゆえ画面切替はハイスピード
- かわいくてコミカルなノリの7曲のBGMにも注目
- ゲーマー思いの便利なレーダー機能を搭載

対応機種	メディア	価　格
XIC/F/turbo	5インチ2D	¥6,800
XIシリーズ	テープ	¥5,800
PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
PC 9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800
PC 8801/mk II	5インチ2D	¥6,800
MSX	1メガROM	¥5,800
MSX2	1メガROM	¥5,800

オリジナル・サウンド・オブ「ドラゴンスレイヤーⅣ」
アポロン音楽工業　好評発売中
カセットテープ ¥1,000

- なんと主人公が5人、仲のいいファミリーだ
- RPGを主流にあらゆるゲームのオモシロサを結集したニュータイプ
- 果てしなく広大で手強い地下マップ
- ファルコム初のMSX2オリジナルゲーム

2メガROM 定価¥6,800

好評発売中

MSX2 専用2メガROM ¥6,800

ドラゴンスレイヤーは日本ファルコムの商標です。

MSXはアスキーの商標です。

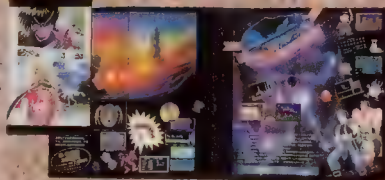
Ever So Complexity.

より難しければいいという危険な思い込み。

簡単に進めてしまうRPGなんてRPGじゃない。難しくてなかなか進めないからこそRPGなんだ──なんだか少しおかしいと思いませんか？ 確かにゲーマーたちは、より楽しいゲームを求めています。とはいっても、ただ難しくすればいい、ということではないはずです。

優しいから、初心者ゲーマーでも手軽にプレイできる。かといって、安易な手抜きゲームではない。これこそ、本来忘れられがちのゲームの基本ではなかったでしょうか。そしていま、我々ファルコムは「Ys―イース」を発表しました。

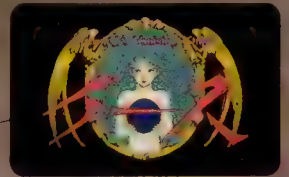
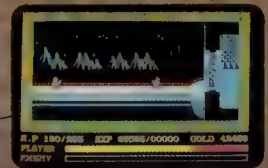
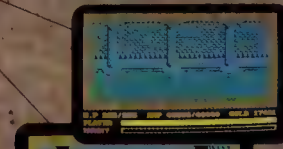
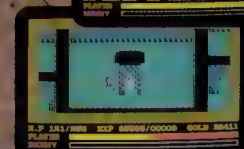
「Ys―イース」では、実に多くの冒険を体験することができます。そのひとつひとつは、必ずしも難しい謎をはらんだものばかりとは限りません。しかし、それらは見えない糸で繋がれ、やがて、大きなひとつの謎として、ゲーマーたちの目の前に立ちはだかることでしょう。まずは、冒険への一歩を踏み出してください。

「Ys―イース」は、ゲーマーを選びません。すべてのゲーマーたちに新鮮で爽やかな感動を残すことでしょう。本当のゲームは、多くのゲーマーに愛される"優しさ"を備えているのです。

これを見ればファルコムの商品がバッチリわかるというとっておきのオマケ。

新発売

FM-7/NEW7　5"2D　第1部｝2枚組
FM-77/AV　3.5"2D　第2部｝※シングルドライブ可

各￥7,800

待望のFMシリーズ
10月6日(金)
新発売!!
■マニュアル
読み物としても楽しめるマニュアルはハードカバー装丁の超豪華本(全48ページ)。
■Aディスク(第1部)
シフィ古文書の表紙のイメージでデザインされたご自慢のエンベロープ。
神秘的なオープニング(第1部より)
運命の人サラとの出逢い(第1部より)
不気味な廃坑の入口(第1部より)
ドラゴンとの対決(第1部より)
■Bディスク(第2部)
美しいイラストで、そのままステッカーにしてもカッコいいディスクシール。
ふと心和らむ星空の橋(第2部より)
果てしなく続くダームの塔内(第2部より)
最後のデカキャラとの対決(第2部より)
難関、鏡の部屋(第2部より)
■ライナーノーツ
ゲーム業界初の試みのライナーノーツはゲーマーの代表、山下章氏の書きおろし。
好評発売中
PC-8801mkII SR以降 第1部 第2部 2枚組(5"2D) ※シングルドライブ可
X1/X1turbo
PC-9801シリーズ 3.5"2DD/5"2DD/5"2HD
各¥7,800
ファンの強いリクエストに応え
ファルコム・ゲームミュージックが続々とレコード化
11/10発売「ファルコムゲームミュージック」(アルファレコード)
CD¥2,800 LP・カセットテープ 各¥2,200
11/5発売「ミュージックフロムイース」(キングレコード)
CD¥3,000 LP・カセットテープ 各¥2,200
Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190

CRAZE
スクランブルムーブメントアク
3Dシューティング
第2弾
パソコン3Dアクションゲーム再始動!!
人々は、そのコンピュータに支配されるまでになっていた。そんな中、スーパーバイクをあやつる1人の男がいた。
その名は"CRAZE"/そう走る狂気と　。
3Dグラフィックにより描き出されるそれぞれの都市、
さあ君はコンピュータに打ち勝つことができるか!?
HEART SOFT

ジョン・クレイズ

近日発売!!

スキャンライン、ポリゴン変換等の

アルゴリズムを超えた

トレーシングアルゴリズム。

●高速立体スクロール
●操作性
●ステージ独立したストーリー
●パワーアップアイテム
●アニメーション キャラクター
●リアルなビジュアルステージ
●多彩な音色、ポップなBGM

PC-8801SR FR/MR/FH/MH ……5"2D 2枚組

X1 turbo ……5"2D 2枚組

MSX(RAM16K以上)…… メガロム ¥5,80

HEAVY ARMED STORMING VEHICLE

VAXOL

フルカラー、フルアニメーション。
完全三次元座標変換の3D画面、24,000コマで迫る新世代シューティングゲーム『VAXOL』

好評発売中!

PC-8801SR FR MR FH MH 88VA
V2モード専用 5"2D 2枚組 ¥7,800

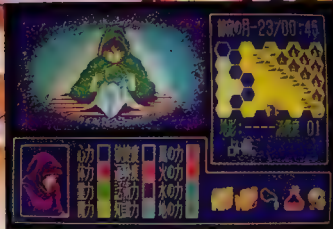
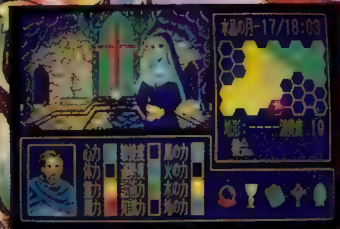
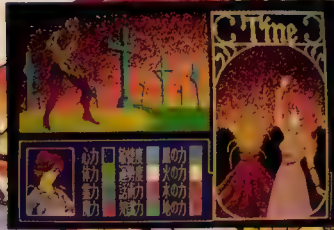
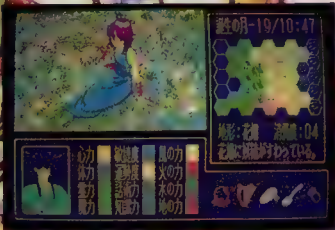
MSX RAM16K MSX1MROM ¥6,800

MSXはアスキーの商標です。

ハート電子産業(株)
〒221横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F TEL.045-461-6071(代)

〈開発スタッフ募集〉
プログラマー・デザイナー・シナリオライター・グラフィックデザイナー・イラストレーター・プロテクト作制 移殖者募集アルバイト可

〈通信販売〉 ※送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。

冒険の調べが奏でられる、そのとき、
世界の魂が胎動をはじめる。

HEART SOFT

宇宙空間を漂い続ける１つの精神体があった。
それは、傷つき、飢え、凍えていた。過去も、現在も、未来も、持ち得ないからである。
長い間宇宙空間をさまよい続けた精神体は、やがて惑星へたどり着いた。
風火地水、4つの力が支配する惑星へと。
精神体は4つに分かれ、4人の人格に乗り移った。
風の民、火の民、水の民、地の民に。
精神体と同化した4人は、不安におびえた。記憶こそ消え去ったものの、その心の底では、精神体の意識が根付き思考を続けていたからである。
その意識は、4人の民を冒険へと旅立たせるのであった。

水の民

地の民

火の民

風の民

ハイバーニア

四季により変化するマップ約53000HEX
地形の種類 約150、音楽 約50曲
PC-8801SR以降(V2モード使用)
5″2D大容量490Kフォーマット2枚組
定価 8,800円
PC-9801シリーズ……………開発中

ハート電子産業㈱
〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9
クインビル7F　TEL045-461-6071㈹

〈通信販売〉
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、上記に現金書留でお申し込み下さい。
※送料サービス

ENTERTAINMENT IS OUR BUSINESS

キティ月刊情報コラム 1987・11月号

「うる星やつらボーイ・ミーツ・ガール」の完成が目前となった。このPOPCOM 11月号が出るころには、すでに全てのシナリオの作成は終り、オープニングとエンディングを飾るグラフィックシーンのデータ打ち込みにかかっている予定。このソフトでは、従来のロールプレイングゲームにない数々の趣向がこらされているが、その中でも目玉となるのがマルチエンディング設定だ。既報の通りゲームシナリオはラムとあたるの最後の10日間を描く原作に忠実なものとなっているがその中でユーザー(＝あたる)のとる言動により、原作のハッピーエンドパターンの他、数々のエンディングシーンがみられるというもの。このエンディングパターン及びそのそれぞれのシーンについては極秘で現在進行している。

ロールプレイングゲーム　KITTY Role Playing Novels No.2

うる星やつら ボーイ・ミーツ・ガール

'88年2月発売予定
PC8801mkIIシリーズ PC8801SRシリーズ PC9801シリーズ X1TURBO IIシリーズ

画面の写真は製作途中のものですので実際のものとは異なる場合があります。

メイン画面初公開／
これがうる星やつらボーイ・ミーツ・ガールのメイン画面だ／
現在検討されているメイン画面候補の1つ。ゲームはこの他グラフィックシーン、アクションゲームシーンなどで構成される。

ファン必携の「うる星やつら」ワールド

幻のソフト「試験に出るうる星やつら」が今、ここに。
とにかくスゴい／マニア対象とうたっただけのことはある。
難問・奇問の数々に、果たして君は耐えられるか!?
Q1:ランのUFOでラムはそうじのついでに何をしたか？
1. 料理　2. トランプ　3. しりとり　4. 洗たく　5. 買い物

クイズ1200問　CG52枚　BGM24曲　PC8801シリーズFM音源ボード完全対応
うる星やつら・キャラクター図鑑、TV放映リスト付　￥8,800
通信販売・問合せ先KAC事務局 03-379-3540

おわび：9月号の当ページに於いて商品の連絡先に間違いがありました
御迷惑をおかけした関係者の皆様に深くおわびいたします

扉をあけて

新井素子原作の異世界SF巨編の完全ゲーム化

超能力を持った女子大生、根岸美弥子(ネコ)はテレポーター の斉木香と新しい仲間になるかも知れない山岸桂一郎を工事現場に呼び出した。
……まではよかったが。時空の歪みに入り異次元へ。そこで彼女は伝説の女王ネリューラにまつりあげられてしまう。最初は半信半疑だった彼女も、民衆を救うために本気で立ち上がることを決意。彼女は抑圧されている中の国の民衆を開放することができるのか。3人は果たしてもとの世界に戻れるのか!?さまよえる三人と共に「明日へと続く心扉」を開けるのは君だ／　PC8801mkIIシリーズ・X-1シリーズ（要漢字ROM 2ディスクドライブ）
5インチ2Dディスク2枚組 ￥7,800 好評発売中

オリジナル・ビデオ

うる星やつら'87

夢の仕掛人、因幡くん登場／
ラムの未来はどうなるっちゃ!?

ビデオカセット 好評発売中 ￥10,800
ディスクレーザー 10 21発売 ￥9,800
発売元 (株)ファイブエース 販売元 (株)ポニー

迫真の2タイプ3Dバトル!!

3Dリアル ロールプレイングゲーム

PC-98シリーズ
FM77AVシリーズ 10月中旬発売予定

写真はPC-98シリーズのものです。

2ドライブ専用 PC-98 5"2DD×2 7,800円
FM-77 AV 3.5"2D×2 7,500円

PC-98シリーズ用は16ビットにふさわしく大巾に内容アップ。超デカキャラは全てアニメーション。シナリオ変更にともない中型キャラも追加。総計100をこえる。さらにマップも拡張。ARGOを超えたARGO98。

NEW GAME

PC-98シリーズ

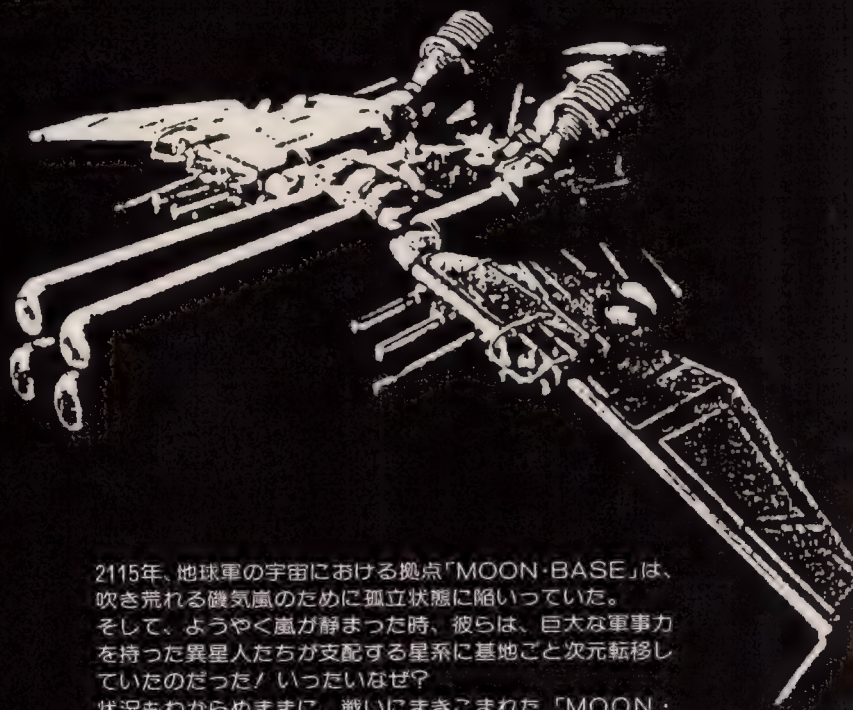
ハイブリットゲーム

「シルバーゴースト」

開発進行中! 12月発売予定!!

中世を舞台にくり広げられる肉弾戦、今度は集団で大バトル。名物超デカキャラもアニメーションで迫るよ。

呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197 星野第二ヒル302号
☎ 0486(46)0660

CAUTION

2115年、地球軍の宇宙における拠点「MOON・BASE」は、吹き荒れる磁気嵐のために孤立状態に陥いっていた。
そして、ようやく嵐が静まった時、彼らは、巨大な軍事力を持った異星人たちが支配する星系に基地ごと次元転移していたのだった！ いったいなぜ？
状況もわからぬままに、戦いにまきこまれた「MOON・BASE」は無事、太陽系に帰れるのだろうか？

- シュミレーション、ロールプレーイング、今、カテゴリーを越えて、まったく新しいお面白さの誕生！
- 40種類を越える、オリジナルデザインの３Ｄモデルによるスーパーリアルな画像とり込み映像！
- シュミレーションにありがちな複雑な操作を省きながらロールプレーイングをしのぐ雄大な展開を実現！

12月上旬発売予定

STORM

STRATEGIC SIMULATION

麻雀狂時代 SPECIAL

12月上旬発売予定

駆け上がれば　そこは新しい季節

雨が　石畳を洗う季節

薄明かりは　天空のスポットライト

風の声に聞こえる

秋の気配

マイクロネット

麻・雀・狂・時・代

SUIKO
電脳
ADVENTURE
水滸伝
大型冒険活劇
■PC-8801mkII SR TR FR MR FH MH VA, 5"2D(3枚組)■PC-9801シリーズ(除PC-9801要漢ROM, 256KB)5"2HD(1枚組)/5"2DD(2枚組)■FM-77 AVシリーズ, 3.5"2D(3枚組)■X-1turboシリーズ, 5"2D(3枚組)■FMR-50, 5"2HD(1枚組)■定価各7,800yen
11月発売!!
プログラマー&
グラフィックデザイナー募集中だ!
GA夢の人材募集は年中無休。来る者は拒まず去る者は追わず(あれっ?)の精神で、即戦力のあなたを求めています。プログラマーはZ80、8086、6502、68000でゲームの作れる方、デザイナーは元絵イラスト、ドットデザイン共にOKという両刀使いの方、待ってます ♡☎03-360-3621担当:勝又、栗山
GA夢

D E N
GA夢
ガム
中国が知らない水滸伝!!
※画面は開発中のものです
電脳
水滸伝
華山のふもと貧民の村に来ていた。
POPCOM

ルクソール
LUXSOR
NIGHTS OVER EGYPT
2Dから3Dへ
連続興奮シューティング

ゲーム！

■初の2D、3D両モード。
■超高速3D画面、毎秒20回の書き換え。
■美しいフルカラースクロールの2D画面。
■100種類以上の敵キャラクター。
■磨きが掛かったポリフォニックサウンド。

STORY

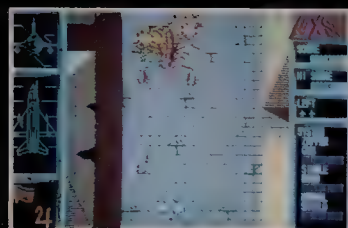
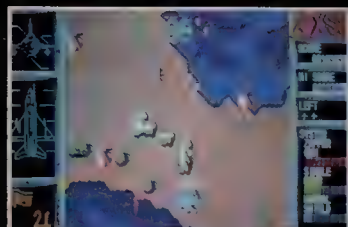
エジプト古代語で書かれた本を読み進むうちにフィリップは確信する。「アブシンバル神殿に何かがある」彼はさっそく機体を手に入れ改造を始める。今回の危険な冒険を乗り切るために機体の戦闘性能を高めるためだ。本に書かれた「約束の時」は迫っている。彼はアブシンバル神殿を求めて、唯一の手がかりであるポイント1のピラミッドへ向かう…
2Dから3Dフルスクロールへ。場面に応じてアクションが変化する新しいリアルタイムシューティングゲーム。「約束の時」が来るまでにあなたはどこまで行けるのだろうか。

※FM77AVの画面です。

超 高速スクロール！
迫力の3D画面

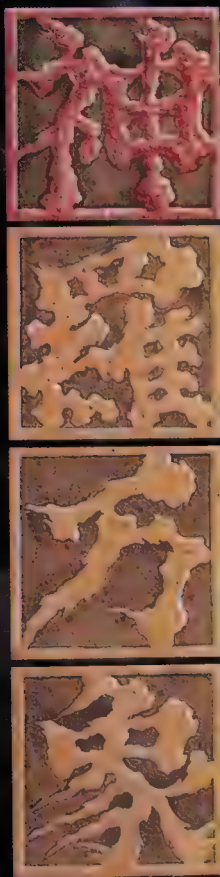
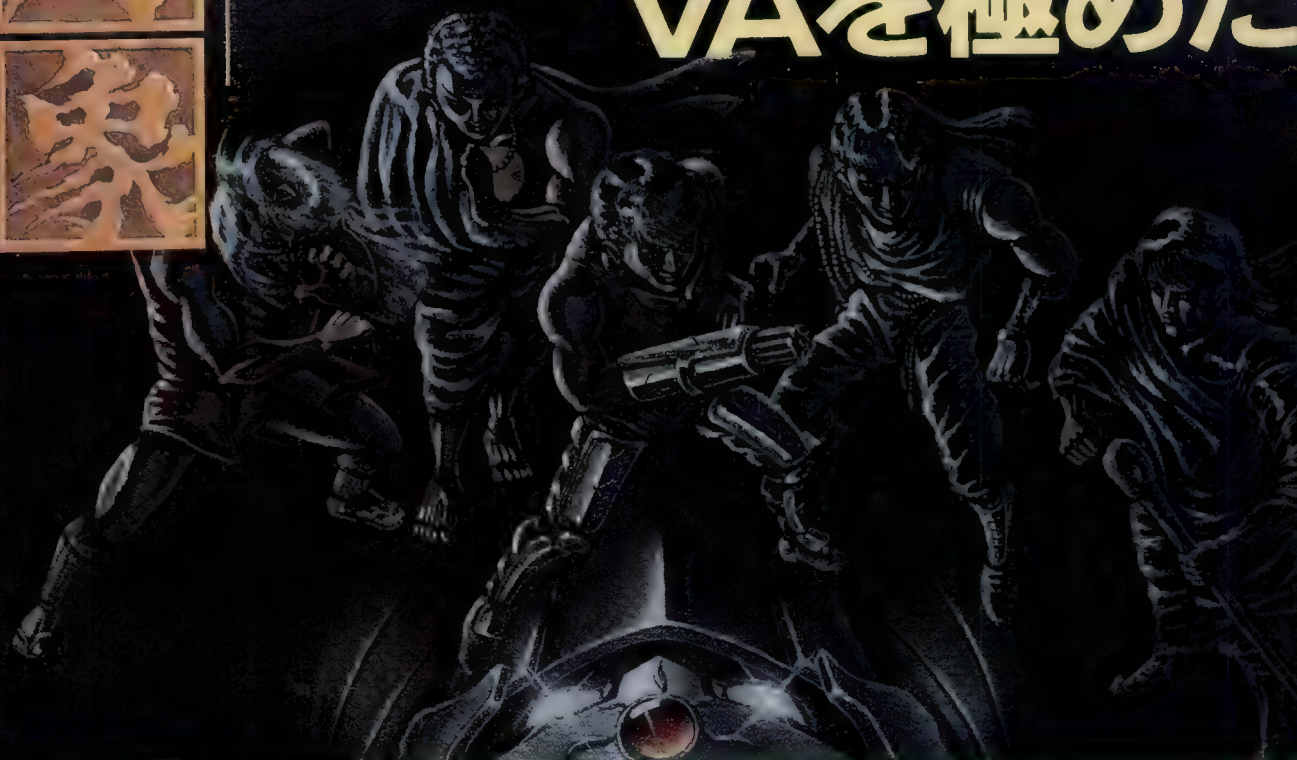
●前進だけでなく、迫力の左右スクロールの3D迷路
●キャラクターに合わせて画面が全方向移動

フルアニメーションで動くデカキャラをはじめ、豊富な敵キャラクター

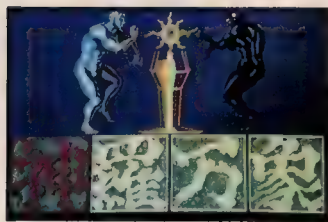
美しいビジュアルが映えるオープニングシーン
※FM77AVの画面です。

デカキャラを倒し、ピラミッドに突入せよ！

パリアーを始め豊富なアイテムでパワーアップ！

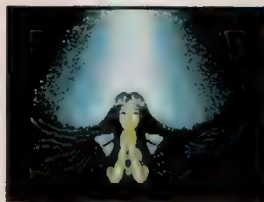
古代遺跡に展開する戦闘シーン！

最終面。ここですべての謎が、明らかになる。

■PC-8801mkII R/H/VA(5"2D 2枚組) ¥7,800
■X1ターボシリーズ(5"2D 2枚組) ¥7,800
■FM77AVシリーズ(3.5"2D 2枚組) ¥7,800

超能力者達の塔

VAを極めた

■常識を超えた高速3Dアクション。
■キャラクター選択システムによる5倍のおもしろさ。
■プレイヤーの思考がそのまま影響するマルチエンディング。

タイトル画面。文字の出方に注目!

戦士を呼び寄せるべく祈るソラリス

筋肉の動きまで計算したリアルなアニメーション

5人の個性派キャラクター

ガルシア
アマクサ
毘沙門
斬九丸
マーラー

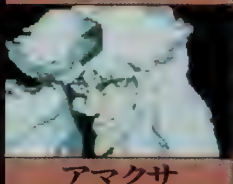
リアルアクション!

高速スクロールによる背景の美しさがゲームを盛り上げる。

マーラーに襲いかかる魔物群、とにかく打ちまくれ!

STORY

ある夜、男達は女神ソラリスの声を聞いた。「いま光の塔に危機が近づいています。…しかし、今の私には闘う力はもう残されていません。…あなたに光玉を手に入れる力があれば神となれるでしょう。さあ、光の塔へ…魔王はもうそこまで来ています」大迫力の2D、3Dモードによる戦闘シーン。光玉とは? 魔王とは? VAを極めたリアルなキャラクターアクションはあなたを3009年、神の支配する文明へ誘い込む。

デカキャラを倒せ!
フルアニメーションのキャラクター。

■PC-88VA専(5 2HD 2枚組) ¥7,800

テレネット・エクスプレス

お待たせしました
テレネット・ユーザーズクラブがついに発足します。お申し込みは、9月後半からShopで配られます応募用紙でお願いします。また、すでにはがき、電話でお申し込みの方、アンケートはがきにお答えの方には応募用紙をお送りします

応募用紙お申し込みの方は、03(268)1159ユーザーズクラブ係まで。

メ切りは10月末日です。たくさんの特典を用意してお待ちしています

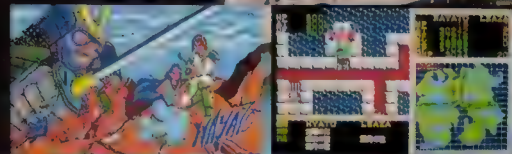
brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー 武尊

時空闇漂流伝説「隼人」

HAYATO

時空の亀裂から生まれた時空闇漂流伝説「HAYATO」。
奇抜な時代設定と奇想天外な戦国譚で君に贈る、
タイムクロスR・P・G！
これがR・P・Gの決定版だ！

ORIGINAL SOFT

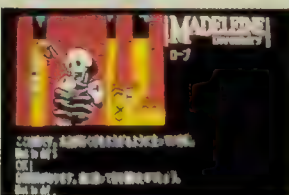
It's future century――. Hayato and Riza were time-travelers.
[illegible]われる。舞台は戦国時代のNIPPON。
They have been to travel all time and space at will, ancient China or Europe of the Middle Ages.
[illegible]にたどりついたHayatoとRiza。
Suddenly the [illegible] of time-machine got out of order with [illegible].
Rizaは[illegible]の奥深く幽閉されている。
[illegible] which was joined with jet was cut by a white flash.

奇抜な時代設定で君に贈るタイムクロスR・P・G
HAYATO
■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR/FH/MH
■X-1シリーズ ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格 ¥5,800

★今、HAYATOをお買いあげの方に、もれなくHAYATOグッズ（特製HAYATO下じき
プレゼント！
●パッケージ内のハガキに「HAYATO下じき希望
と記入してお送りください。

●このゲームは企画＝武尊、開発＝プランニング・ライクによるものです。

リターン・オブ・イシター
ご存知、「ドルアーガの塔」の続編。呪文数65種、ステージ数128、アクションR・P・Gの決定版！
■SPS■PC-8801mkIISR以上
Cナムコ

TAKERU価格 ¥6,000

マデリーン X1シリーズついに登場！
シンキング・ラビットのアドベンチャーゲーム「マデリーン」がタケル専用で登場。
■シンキング・ラビット■PC-8801mkII SR以上
■X-1/F/G/ turbo/II/IIIZ(X-1C/D/X-1外付ドライブを除く) ■5"2D版(2枚組)

TAKERU価格 ¥3,200

アスピック・スペシャル
★バックグラウンドソフト(5"2D)プレゼント実施中。
追加された14枚の大型グラフィック。ステレオタイプFM音源ボードに完全対応。■クリスタルソフト■X-1/C/F/G turbo II/III/(X-1を除く)FM音源ボード、ジョイ・カード対応■5"2D版

TAKERU価格 ¥4,800

ORIGINAL SOFT

地球防衛軍
太陽系外の侵略者から地球を守るために攻撃
宇宙艦のハードとソフトを設計する超論理的SFシミュレーションゲーム。
■アートディング■PC8801SR以降、X1ターボシリーズ■

TAKERU価格 ¥6,600

速報 タケルが大きく変わります。

新規対応機種／PC-98、パーソナルワープロ FM77AV他

10月21日、タケルパワー全開！

16ビット系ハードを使っているみんなっ、とびっきりの大ニュースがとびこんできたぞ／それは前から要望の高かったタケルの16ビット系ハードへの対応が10月21日ついに実現することになったんだ。スタート時期は各地区によって異なるけど、11月13日までにはすべてのタケルが16ビット系ハードに対応する予定だから楽しみに待っていてくれ／他にもMSX2、パーソナルワープロ、FM77AVにも同時対応するという、まさにビッグなニュースだ。

TAKERU SHOP LIST

地域	店名	電話
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	電巧堂チエーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	電巧堂チエーン仙台本店	(022)225-5290
	電巧堂チエーンDaC仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	㈱粉又駅前店 2F	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	ダイエー新潟店 5F	(0252)41-5111
長岡	ICランドDJ 2F	(0258)37-1346
	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	ヤマダ電機高崎店	(0273)61-9966
	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルダ上尾	(0487)73-8711
船橋	ダイエーららぽーと店 2F	(0474)34-3181
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ダイエー千葉店 5F	(0472)45-1861
	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	九十九電機7号館 2F	(03)253-4199
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	コムロード 1F、4F	(03)352-6217
	ラオックス新宿店	(03)350-1241
日本橋	高島屋 5F	(03)211-4111
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
足立	コンピューターショップHOT	(03)870-7719
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー港南台店	(045)832-1361
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	丸の内カラー金沢本店	(0762)41-1230
	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-2500
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	たるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルハ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルハ静岡	(0542)54-5338
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-3991
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちぐさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	ダイエー豊橋店	(0532)55-2761
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線J&P 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線J&P 四日市	(0593)54-3366
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新無線J&P高槻店	(0726)85-1112
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C－ソフト	(078)391-8171
	株式会社パレックス	(078)391-7911
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトCOM★PAX	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	光和建設コーワテレコムセンター	(0829)22-6677
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0883)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電機長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

THE ERA

ジェネシス

戦闘シーンがより高度になったタケルオリジナル「ジェネシス」。さらにFM音源対応。

■スクウェア ■PC-8801mkIISR/MR/FR/TR FH/MH ■5"2D版

TAKERU価格 ¥4 900

ブラザー工業株式会社（TAKERU事務局☎(052)263-5895）

本社 〒460名古屋市中区大須3-46-15 営業所 名古屋☎(052)251-2894
東京☎(03)274-6916 大阪☎(06)252-4234

武尊設置店募集中。
詳しいことは、上記のブラザー工業及び営業所にお問いあわせ下さい。

ポプコム
11 月 号
資料請求券

T&E SOFT 創立5周年記念作品
LINE UP!

T&E SOFTでは、創立5周年を記念しまして、年末から来春にかけて下記の4タイトルをリリース致します。
これらの記念作品は、T&E SOFTが培ってきたプログラム技術、アイデア等を結集した、いわば5年間の集大成といえる作品です。パッケージには、左の創立5周年記念ロゴマークが表示されます。また、これらの記念作品は、素晴らしい5周年記念特典付きで発売を予定しております。さらに飛躍するT&E SOFTにご注目下さい。

さらにS・U・P・E・R!! シューティングも進化する。

X1、X68000で、スーパーレイドック発進!

- ●X1シリーズ 5 2D ……… 年末発売
- ●X68000…5 2HD……… 来春発売

再び、ディーヴァセンセーション。
ディーヴァ・ストーリー7終章 カリ・ユガの光輝、完全シミュレーション版で登場!

●PC-9801VM以上 5 2HD …… **年末発売**

NEW 3-Dゴルフシミュレーション(仮称)

新開発の3-D処理により、驚異のグラフィックスを実現!!
ゴルフファン待望の、
超リアルシミュレーション! **来春登場!**

この感動を待っていた!
熱烈な要望に応えて
ハイドライド完結編、遂に登場!!

Active Role Playing Game

HYDLIDE 3

THE SPACE MEMORIES

年末発売決定

●PC-8801mkIISR以上・5"2D2枚組 ● MSX専用 4メガロム ● MSX2専用 4メガロム

ATTACK '88 in TOKYO 開催のお知らせ

今回のアタックは、"T&E SOFT創立5周年記念新作発表会"と題して開催します。T&E SOFTが5年間の集大成として今年末から来春にかけて発売するハイドライド3、カリ・ユガの光輝(98版ディーヴァ)、X1スーパーレイドック等がはじめて体験できます。その他、盛り沢山の企画を用意しています。入場は無料です。ぜひともご参加下さい。なお、会場・日時など詳しいことは、当社次号広告等でお知らせしますので、ぜひご覧下さい。

T&Eの製品が、全国の郵便局でもお求めできるようになりました。

お近くにパソコンショップのない方、簡単な手続きでT&Eの製品がお手元に届きます。

ハイテクゆうパック

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集中!! ● T&E SOFTテレフォンサービス 名古屋 (052)776-8500

MSX 2 RAM64K/VRAM64K 3.5″2DD………… ¥6,800

あのピクセル2がグレイドアップして新登場!

★MSX２の機能を十分に生かしたグラフィックエディター（3モード対応）、スプライトエディター、パターンエディターの３種類のプログラムが組み込まれています。今回新たにパターンエディターには、アニメテスト機能が加わりました。作製したキャラクターを画面上で自由にアニメイトすることができます。

★それぞれのエディターは、ピクセル２と同様、スクリーンモード５(256×212ドット16色)とスクリーンモード８（256×212ドット256色）に対応しているうえ、さらにスクリーンモード７(512×212ドット16色）にも対応できるようになりました。

★もちろん、ピクセル２と完全データ互換となっています。

★ピクセル３は、ディーヴァ、レイドックなどの開発に使用されたT&Eの最強CGエディターです。

★バージョンアップのチャンス　!

T&Eソフトでは、ピクセル２をお持ちで２DDのディスク装置を御使用の方にピクセル３へのバージョンアップ・サービスを行います。（ただし、当社メンテナンスカードで登録されている方に限ります。）ピクセル２のプログラムディスケット（3.5″1DD）とマニュアルに、バージョンアップ料（送料・手数料込み）2,000円を添えて、住所、氏名、TEL、年齢を明記の上、「バージョンアップ希望」と書いて、「T&Eソフト ピクセル２ バージョンアップ係」まで、お申し込み下さい。
ピクセル３（3.5″2DD）と新マニュアルに交換致します。
なお、バージョンアップのお申し込みは、11月１日以降より受付致します。

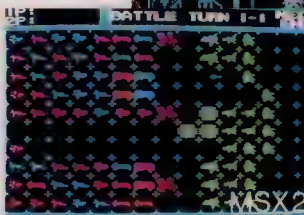
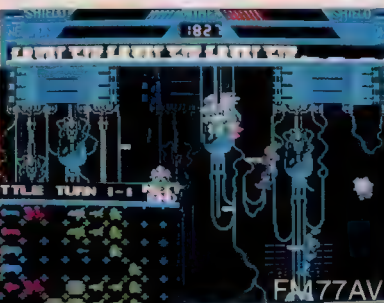
A.R.P.Gの決定版!

★ハイドライドを遙かにしのぐスケールを持つマップ。
★14種にのぼる魔法が使用可能。
★会話、アイテムの売買、着がえもできます。〔FM(テープ)版は着がえはできません。〕
★マルチウィンドゥ表示。
★MSX版は、T&Eスーパーメガロムカートリッジ（バッテリー付 S-RAM内蔵）だから、途中ゲームデータのセーブロードが瞬時にでき、データレコーダー、ディスクドライブは一切不要。また、本体の電源を切っても途中ゲームデータは消えません。RAM8K以上のMSXと、MSX2で作動します。

- ●PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA ………5″2D……………… ¥6,800
- ●X1F/turbo/II/III/Z‥5″2D……………… ¥6,800
- ●FM-7/NEW7………5″2D……………… ¥6,800
  （工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります）
- ●FM-77/AV/20/40…3.5″2D…………… ¥6,800
- ●X1/C/F/turbo………テープ3本組……… ¥4,800
  （ディスク装置内蔵のX1F/turboでの作動は保証しかねます。）
- ●FM-7/NEW7…………テープ3本組……… ¥4,800
  （FM-77/AVでの作動は保証しかねます。）
- ●MZ-2500/V2（MZ-2000モード）3.5 2DD… ¥6,800
- ●MZ-2000/2200……5″2D……………… ¥6,800
- ● MSX （RAM8K以上）1メガロム+S-RAM ¥6,400

アクティブ・シミュレーション・ウォーとは

★シミュレーションウォーゲームをアクション化した、ニュータイプのゲーム。
★２人での同時プレイが可能。
★ストーリーは宇宙を舞台として７つのストーリーから成り、それぞれ７機種（PC-9801Vシリーズは完全シミュレーション版で年末発売予定）に割り当てられ、ディーヴァという一つの壮大なストーリーを形造っています。
★パスワードによる各機種間の完全データ互換を実現しました。したがって、つくりあげた自分の戦力をパスワードの形で持ち出し、他機種に入り込み、２人同時プレイが可能です。
★アドベンチャーゲームの要素もあり、何度もゲームするうちにストーリーの全ぼうが明らかになってきます。
★ディーヴァは、各機種の持つ機能を十分生かしています。
★STORY7（終章）カリ・ユガの光輝は、ディーヴァの最後を飾るにふさわしい３Dグラフィックスおよび人工知能(AI)搭載の、本格スペースシミュレーションとなる予定です。

STORY1 [illegible]	¥7,800
STORY2 [illegible]	¥7,800
STORY3 [illegible]	¥7,800
STORY4 [illegible]	¥6,800
STORY5 [illegible]	¥7,800
STORY6 [illegible]	¥5,500
STORY7 [illegible]	[illegible]

▲惑星戦シーン

▲戦略シーン　▲艦隊戦シーン

T&E SOFT MSX 技術の集大成!!

度肝を抜く全編50以上の特殊処理とスーパーマップドグラフィックス。

★圧巻！　全14ステージ。MSXの限界を超えたスーパーマップドグラフィックス。また、随所にアニメーションが挿入されています。
★２人で共同出撃。２機のネオ・ストーミーガンナーは、それぞれ、縦、横に合体可能。（１人でもプレイは可能です。）
★オプションウェポンは10種類装備でパワーアップ。
★新たにドッキングエネルギーを採用。ゲーム性が一段とアップ！合体はドッキングエネルギーが一定値以上ないとできません。
★PSG３音をフルに使ったBGMは16曲。軽快なノリで、プレイヤーの聴覚を刺激します。
★パスワード（14文字）によってデータセーブが可能。
★スーパーレイドック全14ステージをクリアした方には、もれなく階級章を進呈します。マニュアルにある「階級章申し込み用紙」に所定の事項を記入の上、T&Eまでお申し込み下さい。（ただし、お申し込みは１回限りです。）
★なお、X1、X68000スーパーレイドックは、さらにS・U・P・E・Rとなる予定です。

●MSXマークはアスキーの商標です。

MSX RAM16K以上 2メガロム ¥6,800

▲Eプラントを攻撃せよ!　▲敵基地内部を破壊せよ!

新玉取物語

SINTAMATORI STORY

CROSS MEDIA SOFT

愛、涙、そして笑い……

あの「新竹取物語」から　また新たな旅が始まった。

かぐや姫の求めに応じて、勇気ある若者は竜の5色の玉を探す波乱万丈の旅に出る。舞台は、設定の違う変化に富んだ4つの世界。エンディングはプレイヤーの感性によって様々に変化するマルチ・エンディング。ゲームの基本コンセプトは、愛と涙とそして笑い。軽妙な洒落と時代感覚をふんだんに取り入れたギャグ、男心と女心の探求にも迫ってみました。まさにアドベンチャーゲームの最高の面白さをお届けします。シナリオは、「新竹取物語」で彗星のごとく登場した奇才松本貢。

新玉取物語

しん・たまとりものがたり

君の好みは誰だ？ 美少女から老婆まで登場する多彩な女性たち……

●FM-7/NEW7
●FM-77/AV
●PC-8801
¥10,000
近日発売予定 PC-88VA

学園推理アドベンチャー

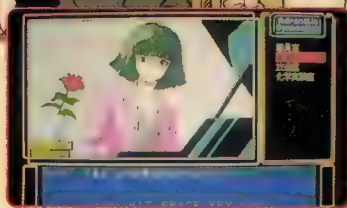
アドレナリン・コネクション

ADRENALIN CONNECTION

平和な学園に舞い込んだ一通の脅迫状。
校長への復讐を誓う恐ろしい脅迫状の差出人を探す新任教師の素人探偵活動が始まった…。
学園や市街地などを調べるうちに次々と
明らかになっていく複雑な人間関係、甘い罠や誘惑、謎の美人女性教師…。
軽いタッチの青春学園推理アドベンチャーの幕が今開く…

先生!これは事件です…

- コマント選択の採用によるゲーム進行の円滑化
- 400字詰め原稿用紙100枚以上にのぼる膨大なメッセージ
- 20人以上の魅力溢れる登場人物
- グラフィック画面は人気アニメ番組「まんが日本昔ばなし」などで活躍する「フィルム・マジック・ランタン」の全面指導、協力
- FM音源を駆使したBGMも20曲以上用意

特典 人気アニメ声優「川村万梨阿」のナレーション・カセットがついてるゾ!

企画/開発 アモルファス

- ●PC-9801F/VF (5"2DD 2枚組)
- ●PC-9801M/VM/VX (5"2HD)
- ●PC-9801UV (3.5"2DD 2枚組)

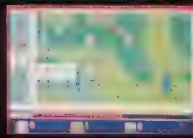
各¥7,800

- ●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR/FH/MH
- ●PC-88VA

全てディスク3枚組 ¥7,800

発売予定

主人公アンジェラの住むオベリスク星で
食料危機が起こり、日増しに死者の数も
えていった。アンジェラの父は、地球と
う星へ彼らの食料を求めて旅立った。し
し……父は……。アンジェラも父を探し
3ヶ月後に地球へ旅立つか、地球での時
は60年もたっていた。
アンジェラ(プレイヤー)は、時間と空間の
人となり、父を求めて長い冒険を始めた…。

1. 高速描画ルーチンにより画面変化は瞬時
2. 場所移動の一部にスムーズな3-D画面の採用
3. ディスク3.5枚分にあたる描画枚数80枚
4. アドベンチャー・ゲームのなかにロール・プレイングゲームの要素と変化に富んだアクション・モードを導入したハイ・ブリッド・ゲーム

企画 開発 くまさんチーム

- ●PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH
- ●PC-88VA

ディスク2枚組 ¥6,800

WATCH OUT! HERE COMES THE NEWEST SOFTWARE

バショウ BASHO HOUSE ハウス

見参！ がやってきた！

バショウ・ハウス、である。できたてのホヤホヤ、世界で最も新しいソフトハウスなのである。そうでなくてもソフトハウスは乱立気味だというのに、いまさらまたひとつ、できてしまった。この点ゴメン。しかし。しかし、である。このバショウ・ハウスにはポリシーというものがある。それは、ユーザーが納得できるものしか出さない！　ということ。アクションにしろ、RPGにしろ、AVG、SLG、なんでもいいんだけど、本当に、作る側も、プレイする側も満足！　という状況は、あるにはあるが、はっきり少ない。そこを、なんとかしたいっ！　そのような思いから、生まれたのが、このバショウ・ハウス。

と、まあ「えらく自信ありげじゃないか」といわれそうなこと書いてるが、もちろん自信は大ありなのだ。それは、第１作目の『テスタメント』を見てもらえれば、たぶん納得してもらえるのではないかと思う。だいたい88でシューティングなんか、よっぽど自信がなきゃ出さんぞ。本当は中味のこともいろいろ自慢できるんだけど、とりあえず特筆なのが、フルカラーの超高速８方向スクロールってとこかな。よーするに、88はスクロールが遅い！　といわれてきたけど、この『テスタメント』を見たら、そんなこといえなくなる。それくらい、なめらかで、なおかつ速い！　まっ、ここでいってることが信じられるかどうか、店頭のデモなどを見て、自分の目で確かめていただきたい。と思うわけである。

とにかく、この『テスタメント』をたずさえて、バショウ・ハウスという、ちょっと変な名前のソフトハウスが誕生した。以後よろしく、というところなのである。

ラインナップ

ノヴェルウェアはストーリーがメイン。各ジャンルのプロの作家の先生方が、原作やシナリオを担当しています。

1：シャティ　ノヴェルウェアの為のオリジナル『シャティ』の原作者は、SFやゲームブックの翻訳で知られる鎌田三平さんです。『シャティ』は設定を遠い未来に置き、人々の愛や憎しみを鋭く描いた快作です。その緻密なストーリーに隠された秘密はプレイヤーを必ずや驚かすことでしょう。

2：ドーム　女流推理作家の第一人者、夏樹静子さんの近未来小説『ドーム』。核と人類に対する深い問題を投げかけます。今回のノヴェルウェア用には、この『ドーム』をPRする立場からみた設定となっています。

3：ソウル アンド ボディー　日本SF界の重鎮、矢野徹さんの書き下ろしです。記憶を失った男と意識を持ち始めたコンピューターの間で交わされる、ユーモアあふれる会話でストーリーが進行していきます。来春発売予定です。

ノヴェルウェア

ノヴェルウェアとは、小説とパーソナルコンピューターの新しい形の融合です。プレイヤーはひとつの小説の主人公となり、自分の考えに基づいて、自由に小説世界を動き回ることができます。そのひとつひとつの行動に対応すべく用意された文章データは実に20万字（原稿用紙700枚）におよびます。

シナリオについても、従来の謎とき中心のものから人物関係でプレイヤーを悩ませるものへと、確実な進化を遂げています。

そして、自分の行動を小説化してくれるノヴェルジェネレーターは、自分が主人公となった小説を読むという新たな楽しみをプレイヤーに与えるでしょう。

ノヴェルウェアは双方向小説の、ひとつの頂点といえるかもしれません。

ノヴェルジェネレーター

ノヴェルジェネレーターは、プレイヤーの行動に基ずき、完全な形の小説を創りあげる画期的なプログラムです。

それは、ただ単にいくつかの文章をつなぎあわせて出力するものではなく、文章のつながりや全体の構成をも考えて小説を創る、人工知能を持ったプログラムだということがいえます。

何度ゲームをプレイしてみても、ノヴェルジェネレーターの創り出す小説が、同じものになることはありません。

ゲームシステム

全体を通して、理不尽な部分を徹底的に排除したノヴェルウェアのゲームシステムは時間の流れを取り入れたことにより、昼夜の区別や曜日の違いなど、これまででは不可能だったリアルな環境の表現を可能にしました。

コマンド数も50を超え、プレイヤーのしたいことがほとんど全て行えます。コマンドを入力した際のメッセージも、「それはできません。」とか、「……という単語はありません。」などという、これまでよく見られた馬鹿らしいものが表示されることは決してありません。

また、プレイヤーの行動に関わらず、一方的に話が進んでいくなどということも勿論ありません。もし仮にプレイヤーが何も行動を起こさなければ、主人公は餓死してしまうか、そうでなければ時間だけが過ぎていって何らかの形で終わりを迎えます。結末は決して一つではありません。大きく分けただけで、5、6個の全く違うエンディングが用意されています。

より現実に近い……これがノヴェルウェアのゲームシステムです。

ノヴェルウェア仕様

対応機種　PC-8801SR／TR／FR／MR／FH／MH・VA
PC-9801全機種、SHARP X-1全機種
MZ-2500
FM-7(5′2D)、FM-77／AV
MSX2、X-68000(予定)

メディア		
	5′2D	3−5枚
	5′2DD	2−3枚
	3.5′2D	3−5枚
	3.5′2DD	2−3枚

グラフィック　60−120枚程度
イメージスキャナーによる画像取り込み
メッセージデータ　20万字程度（原稿用紙500−700枚）
マルチウィンドウ　ユーザーが自由に設定可能。（ウィンドウのサイズ、位置等）
音楽　FM音源使用の曲が10−15曲

価格未定

製作・発売元 システム・サコム　〒130 東京都墨田区両国4-38-16 両国桜井ビル4F
■ノヴェルウェアテレホンサービス……TEL:03-635-5147　■ユーザーサポート……TEL:03-635-7609
■電話によるお問い合わせは、月〜金AM10:00〜PM5:00の間、お受けしております。上記以外のお電話はご遠慮下さい。

いわゆるひとつの野球ゲームであるっ!

BASEBALL

最新パソコン版から野球盤までバンバン紹介!

まあ、なんといいますか、いわゆる野球というものはですね、ひとつの国民的なスポーツであり、ビッグなエンターテインメントであると思うわけなんですね。……と長島さんがいったかどうかは知らないけれど、やっぱり野球はおもしろい。でもって野球ゲームもおもしろい。野球ゲームは国民的ゲームなのだ。

プレゼントだョ

P.68〜P.75で使用した、応援グッズを、それぞれ1個ずつプレゼントします。希望の品物のアルファベットをハガキに書き、ポプコム編集部応援グッズ係へ。

あの『ファミスタ』がグレードアップしてパソコン版に登場だ！

プロ野球ファミリースタジアム

●PC-88VA専用、PC-88SRシリーズ　価格未定　ゲームアーツ

ファミコンを持っていない人のなかにも『プロ野球ファミリースタジアム』、通称『ファミスタ』のことを知っている人はけっこういるんじゃないだろうか。ポプコム編集部の中でも、いまだにかなりはやっていて、たまにソフトハウスの人と他流試合なんかやっている。なんといっても、現役のプロの選手が、子どもに「ファミスタ」に出ていないといわれて、奮起し、活躍したという話まであるほどである。プロ野球の世界にまで影響をあたえるほどに偉大なる野球ゲームなのである。ファミコンゲームではあるが、野球ゲームの紹介をするとき、『ファミスタ』ぬきでは語ることができない、と考えていたところに、大ニュースが入ってきた。『ファミスタ』が、近々パソコン版に移植されるというのである。それも、そうとうにバージョンアップされて出てくるという。バージョンアップしたパソコン版『ファミスタ』を出すのは、あのゲームアーツである。こうなったらパソコン版の情報をきくしかない……と、いきなりゲームアーツにおしかけた編集部には「まだ画面ができていないんですけど〜」とかいって、しぶっている[illegible]をなんとか（ムリヤリ）説得して、パソコン版「ファミスタ」の概要について話をきいてきてしまった。パソコン版については後半に紹介するとして、まずは、ファミコン版『ファミスタ』の紹介からいこう。

「ファミスタ」のメイン画面。シンプルでしかも必要なデータがすべて入っている。

奥が深いのだ

スタイルは、わりとオーソドックスなアクションゲームタイプ。攻撃なら、まず、バッターボックスの中のバッターを操作して、ピッチャーの投げたボールをねらって打つ。ヒットになってランナーになれば、進塁、帰塁はもちろん、盗塁もできる。守備はピッチャーがメインで、打たれると野手に移る。牽制、塁タッチも自由にできる。慣れてくると、スクイズとかダブルスチール、守りならゲッツーなどの高度な技も使うことができるようになる。こういった、わりと複雑なプレイが、簡単な操作でできるところが『ファミスタ』のすごいところの一つである。

なにしろ、あの、ファミコンの+ボタンと、A、Bボタンだけで操作するように作ってあるわけだから、あたりまえではあるが、それにしても、最小限の手順で操作を可能にして、アクションゲームのおもしろさを少しもそこなうことなくここまできたのであるから、やっぱりすごい。

B

また、投球、送球、打球のスピード、野手の動き、走者の足の速さ、と、こういった要素が、選手ごとに、個性的であるのに、全体のバランスは非常によくできているところがすごい。盗塁のときなんかは、ピッチャーが速球を投げていれば、本当にクロスプレイになるし、タッチアップのタイミングも、外野の深いところならゆうゆう、ちょっと浅いと、やっぱりクロスプレイになる。これまでも野球ゲームはたくさん出てきたが、これだけゲームバランスのすぐれた野球ゲームはほかにないと断言していいだろう。

だが、なんといっても、『ファミスタ』がこれだけ国民的な支持を受けたのは、各選手のキャラクターが非常によく出ていたことが原因であると思う。全10球団のうち、9球団までにいる選手が、現役の選手のデータを使って、特徴を生かしたキャラクターづくりがされている。ピッチャーに関していえば、速球のスピードから、カーブ、シュートの切れぐあい、決め球の種類が選手ごとにちがう。また、スタミナというパラメーターがあって、これがまたそれぞれちがう。各チームには、先発型の投手と、中継ぎ、抑え用の、リリーフ型の投手がいる。一般的に先発投手はスタミナがあって、中継ぎ、抑えの投手はあまりスタミナがない。だが、投球数によってスタミナが落ちてくるので、打たれ続けて、球をたくさん投げれば、先発投手も早い回のうちに使えなくなる。使えなくなるというのは、球のスピードが落ちてきて、変化球の切れが悪くなってくるということ。こうなっては、バッターにねらい打ちされてしまう。先発投手をどこまでもたせるか、中継ぎ、抑えの投手をどこで使うかは、このゲームの大きなポイントなのである。打者の場合、打率、ホームラン数によって、ホームランを打てる確率と、ヒット性の当たりを打つ確率が決まっていて、これが打者ごとにちがう。さらに、走塁時の足の速さがちがっている。こういった

各選手の特徴が、ひいては各チームの特徴を形作っている。たとえば、タイタンズ（タイガースがモデル）は「ばあす」「かけふ」を中心とした打撃のチーム、ホイールズ（ホエールズがモデル）は「やしき」「かとう」「ゆたか」のスポーツカートリオといわれる、俊足の上位打線で、機動力の野球をするチーム、といったぐあい。そのほかのチームも、実際の現役選手がモデルとなっている個性的なキャラクターが名を連ね、チームの個性をつくっている。プロ野球のファンなら、思い入れいっぱいにゲームができるのだ（ただし、セ、パ12球団のうち、近鉄、阪急のデータを合わせてレイルウェイズというチームが、日本ハムとロッテのデータを合わせてフーズフーズというチームがつくられているのでこれらのチームのファンは残念な思いをしているかも）。

さらに個性的！

パソコン版の『ファミスタ』は、ファミコン版をさらに上まわる個性派キャラクターによってチームづくりがされている。それに、パソコンならではの機能もついている。以下にその機能を紹介していこう。

まず、選手層が厚くなったこと。現在のプロ野球の1軍選手をすべて網羅している（これで、1軍の選手は、子どもにいろいろいわれなくてすむようになるわけだ。よかったね！）。選手はすべて、87年度のチームになっているから、「おちあい」はD（ドラサンズ）チームに、S（スパローズ）チームには、4番に、「ほうなあ」がいたりする。それから、今度は、全12球団をそのまま作っているから、ロッテのファンも、阪急のファンも、自分の好きなチームで遊ぶことができるようになった。

各選手の個性も豊かになっている。ピッチャーの場合、まず、スタミナが減ると、今まではスピードがおそくなって、スタミナが落ちたのがすぐにわかったが、今度はスタミナが落ちると、スピードは変わらずに、変化球の切れが悪くなる。ストライクゾーンのコーナーぎりぎりにシュートを投げたつもりが、曲がりきれずに真ん中に入ってしまうといった、いわゆる「すっぽぬけ」た感じが出るようになる。さらに、ピッチャーが新しいパラメーターをつけて、ホームランを打たれたときに気落ちして、スタミナが減る投手や、何発ホームランを打たれてもスタミナが減らない強心臓の投手という性格を出すことにした。ピッチャーは、より、個性に合った使い方が必要になってくる。決め球も、スライダー、シンカー、SFF（スプリット・フィンガー・ファストボール）、ナックルボールと、新しい球種のものができている。

守備の面でも、足の速さで守備範囲のちがいをつけて、選手の個性（というよりは、チームの守備力のちがいか）を出す。守備に関してもう1つ、今まで『ファミスタ』をやったことのある人ならだれでも不満に感じていたであろうところが改良されている。敵がヒット性の当たりを打つと、あるポジションの味方側の野手が、勝手にベースにつこうとして動き始めるのだが、この動きがにぶくて、初めは、コントロールできる野手なのかそうでないのかがわからない。さらに、のろのろ歩いているおかげで、みすみす目の前の打球を見のがしてしまう（塁に入る野手も、自分のところに打球が来ればとるのだが）といったことがよくあった。たとえば、ファーストとセカンドの間に打球が飛んだとき、ファーストとセカンドのどちらの野手がコントロールできて、どちらの野手がベースカバーに自動的に入るのかが、一瞬、わからない（この、一瞬というのが、アクションゲームにとっては命とりになる）。このため、ボールをとりに行く動作がおくれてしまうということがよくあった。編集部でも、この、アクションゲームとしては決定的な欠点ともいえる点を、来年度版を出すときには、ぜひ改良してほしい、と、かねがね話していたものである。で、これがどのように改良されるかというと、自動的に塁に入る野手の足の速さが、今までファミコン版でボールを持っていた野手（これが速い！）と同じぐらい速くなっている。これで、打球が飛んでも、野手の動きの速さから、コントロールできる野手がどちらなのかがすぐにわかるし、もたもた歩いているせいで目の前の打球を見のがしてしまうといった、じれったいこともなくなるはずである。

打者は、全部で12種類のキャラクターをそろえ、より実際の選手に近いキャラクターをつくっている。今までは、好打者＝ホームランバッターだったが、今回は、ホームランは打てないがヒットをビシバシ打てるバッターとか、ホームランか、ボテボテのゴロしか打てないバッターとか、細かいキャラクターづくりになっている。若干ではあるが、選手に好調不調の波をつけてあり、これをうまく読んで、攻め方を考える必要も出てきた。

スタメンのオーダーを自分で組みかえることができるようになった。選手の調子や、自分の好みでスタメンを決め、試合にのぞむことができるようになった。また、全12球団でペナントレースを行うことができるようになった。ただ、130試合というのは長いので、1シーズンを20、50、100ぐらいの3種類に分けて、そのなかから自分で選ぶことができるようになっている。ペナントレースをやるからには、当然、データを細かくセーブできる機能もついている。そして、つねに打撃成績や、投手成績を見ることができるようになっている。ペナントレースになると、短期決戦型のゲームより、ややピッチャーの使い方がむずかしくなる。ピッチャーは、イニングごとに、投球数、スタミナの変化などが記録されるので、ローテーションを考える必要がある。全体的に、設定が細かくなっているようなので、むずかしくなっているようだが、ゲームの操作、画面の配置などは、まったく変えない。あくまでもアクションゲームとしてのおもしろさは、ファミコン版の『ファミスタ』のよさを受け継いでいくということだ。あのすぐれた、ファミコンならではのスムーズスクロールを実現するためにも、初めPC-88VAから製作を開始（12月下旬発売予定）。できればPC-88SRシリーズにも移植するという。

野球ゲームの本当のおもしろさは、監督の采配にある!

Mr.プロ野球

クリスタルソフト　●PC-8801mkIISR以降(2ドライブ専用)12月発売予定

クリスタルソフトが、年末に向けて開発中の野球ゲーム『Mr.プロ野球』では、選手ではなく、純粋に監督の仕事に近い作業が多い、いわゆるマネージメントゲームなのである。

最終的に、ペナントレースに優勝するのが目的だが（優勝するまで何シーズンもやるんだぜ）、そのために、試合で采配をふるう以外に選手のレベルを上げるために特打ち、特守といった強化練習をしたり、監督自身の人望を集めるために、選手と食事をしたり、情報集めをするためにスコアラーを敵の球場に送りこんだり、果ては、相手チームの有力選手のスキャンダルを流して、試合に出られなくなるように工作したりと、とにかく本当の監督もここまではやらないだろうというぐらい、勝つために努力するのだ。

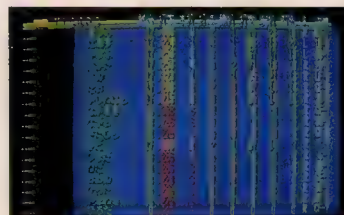
「監督の采配によって、勝利がもたらされる試合は、シーズン中2割もない」という話を、よく野球解説者がいってるが、「監督の仕事のうち、試合での采配というものは、全体の2割程度である」というのが、このゲーム。飛んできた球を打つとか、次に何を投げるかとかいった、細かいことは監督の仕事ではない。試合では、それまで育ててきた選手が、その力を、どれだけフルに出しきるかが問題であって、監督であるゲーマーは、選手に

試合前に、まず、自分のチームのピッチャーの状態を見ておかなければならない。それには、もちろん、今までの成績も重要な情報だが、現在の選手の状態を知っていなければならない。上の写真の右側にあるグラフを見れば各選手の状態がひと目でわかる。3本のグラフは上からレベル、スタミナ、コンディションとなっている。君なら先発投手はだれにする？

作戦をあたえたり、選手交代をするぐらいのもの。育て方さえうまくいっていれば、監督が何もしていなくても勝ててしまうことだってある。現在のところ、画面は、試合中のメイン画面と、選手や、チームの統計表だけしかできていない。作者の板倉さんが、現在のところ練っている案について紹介していこう。

監督はつらいよ

まず、実際のプロ野球にある、12球団プラス1球団のうちから、どの球団の監督になるか決める（それ以外の球団の監督は、実際の監督の名前でコンピュータがやる）。最終的には、リーグ優勝が目的なのだが、毎年のノルマとして、各チームは、前年度の成績と同じか、あるいはそれ以上の成績をあげなければならない。だから、強いチームの監督を引き受ければ、それだけ、その年の目標がきびしいものになる。弱いチームの監督なら、初年度は新人の育成をはかり、2年後の優勝をねらうことができるのだ。

選手には、前年の成績から、年俸が決められている。この年俸を全試合数で割

※画面はすべて開発中のものです。

これは野手の成績表。だれでも、できるかぎりは「打てる」チームをつくってみたいと思うもの。だけど、守備がボロボロじゃあしょうがない。いちばん右にある守備のところには、各選手の守備のレベルが出ている。この値は、1人の選手にピッチャー以外の全ポジション分あるが、得意なポジションはやっぱり1人2カ所ぐらい。このレベルの総合点が、チーム全体の守備力につながる。打撃優先か、それとも守備のチームにするか。

ったものが毎日の給料となり、監督は、試合に出場した全選手に、この給料を払う。日払い制なのである。試合に使う選手が多ければ多いほど、その試合にかかる費用がかさむことになる。で、この選手に払う費用をどこから調達するかというと、観客の入場料なのである。基本的に、球場の大きさは全部同じとするが、お客の入りが試合の内容によって変わってくる。つまり、いい試合をすれば、それだけ、次の試合から、お客がたくさん入るようになる。つまらない試合をすると、お客が減ってきて、ついにはスタメンの選手に払う給料も出せなくなってしまう。いい試合か悪い試合かという評価は、単純には勝つか負けるかのちがいなんだが、勝ち方、負け方というのも評価の対象となる。評価の基準は、具体的にはまだ決まっていないけど、たとえば「代打逆転サヨナラ満塁ホームラン」とか、「ノーヒットノーラン」なんていう試合をすれば、次の試合は、超満員の入りになるだろう。

監督は、試合のターンと試合以外のターンを交互に行っていく。試合中のターンにすることは、ほぼ、初めに紹介したものぐらいだが、投手の交代に少しばかり気を使わなければならない。というの

も、投手は、交代する前にあらかじめブルペンでウオーミングアップをして、肩を温めておかなければならないからだ。打たれたからって、ピッチャーの肩が温まらないうちにすぐかえると、まともなピッチングができないなんてこともある。そこは、試合の流れをよく読んで、早めに、かわりのピッチャーに投球練習をさせておこう。現在投げているピッチャーの調子を見るために、コーチをマウンドに送ることもできる。

試合以外のターンの仕事はとても多い。初めにもいったように、監督の仕事は、試合以外の場所での活躍がものをいう。

各選手にはレベルがあって、このレベルを上げてやるのも監督の仕事。平常の練習以外に、特打ち、特守という練習があって、これを個別の選手に行うことによって、選手のレベルを上げることができる。ただし、この特殊練習をすると、選手のスタミナが減ってしまうので、レベルを上げてもスタミナが回復するまでは、力を出せない。こういう場合や、試合に連続して出たことによってスタミナが減りすぎた選手が出た場合には、休養をあたえてやることもできる。スタミナが減ってくると、ケガをすることが多くなり、場合によっては、試合に出られなくなってしまうこともあるので、休養は重要だ。だが、あまり休養をあたえすぎるとレベルが下がってしまうので、ここらへんのタイミングをうまく調整することが必要だ。

ただ、いくら選手のレベルは上がっても、監督のいうことを聞いてくれなきゃしょうがない。監督のパラメーターのなかに、「魅力」と「指導力」というのがある。「魅力」が高いと、試合中の命令を選手がよく聞いてくれるばかりでなく、監督の後援会の人数がふえる。後援会の人数が多いと、球場に入るお客の最低収容人数が上がってくる。だから、少しぐらいまずい試合をしても一気に収入が減るということがなくなるわけである。「指導力」がある程度のレベルになると、選手に特打ち、特守をさせる権限をもつ。「魅力」と「指導力」は、いい試合をしていれば上がっていくものだが、ほかに選手たち全員に休養をとらせるとか、選手たちといっしょに食事するなどのことをして、選手のうけをよくしておくことも効果的だ。ほかに、「監督賞」を設けて、試合に勝てば選手全員に報奨金をあたえてやるようにすると、ますます「魅力」がふえることになる。

試合前のスターティングメンバーを決めているところ。よく見るとセカンドが「おかだ」と「かしわばら」の2人いる。さて、どちらかに、あいているレフトを守らせるか、それとも、レフトの守備のいい選手を探して、入れるかしなければならない。

「敵を知り己を知ればすなわち百戦危うからず」のことばのとおり、自分のチームのデータも重要だが、試合を有利に進めるためには、まず敵の情報をたくさん手に入れておくことが大切だ。そのためには、10人のスコアラーを、他球団の球場に送りこむ。データの量は、送りこんだスコアラーの数で決まる。つまりは、お金をたくさん使ったほうが、より、情報をたくさん手に入れることができるということだ。

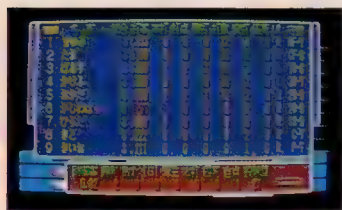
敵の戦力を低下させることもできる。他球団の有力選手のスキャンダルの種をまく。それが育てばその選手は試合に出場できなくなる。敵のチームも同じことをしかけてくるが、お金を使って防止策を打つこともできる。逆に、こちらのまいたスキャンダルの種より、敵のチームの監督が打った防止策のほうが強力だった場合は、ペナルティーがかけられ、監督の「魅力」が低下してしまう。

このように、さまざまな手練手管を使って、チームを優勝に導いていくのが、監督である、ゲーマーの仕事なのである。苦労していい成績を収めても優勝できなきゃ評価されない。プロの世界はきびしいものである。途中、運転資金がなくなって、スタメンに払うお金もなくなったときには、ゲームオーバー。また、前年の成績を下まわるようなことがあっても、ゲームオーバーである。惜しくも優勝はのがしたものの、かろうじて、前年度の成績をクリアした場合、次のシーズンも監督として、采配をふるうことができる。

こうして、優勝にはめぐまれないものの、何年も、監督を務めちゃうというようなちゃっかり監督というのは、実際の世界にもいるものであるが、選手のほうは、そう、いつまでもつきあっているわけにはいかない。年がたてば、主軸選手の力もだんだんにおとろえていくのである。ここで登場してくるのが、「ドラフト」である。ドラフトによって、おとろえ始めた戦力に若い息吹を注ぎこむのも、長い目でみれば重要な仕事である。ただし、このドラフトは、これから育てていく新人というよりは、即戦力になりうる有望な選手を手に入れるのが目的。で、場合によっては、長島とか、江夏、川上といった、往年の名選手がそろっていることになりそうだ。彼らを手に入れることができるかどうかは、お金とくじ運の両方がそろっていなければならない。前のシーズンでお金を使い果たしちゃった人、残念ですが、次のシーズンは勝てないでしょう。それから、ドラフトはシーズン中にも、1回やる可能性がある。強いチームは、より強く、弱いチームは、このドラフトに再起をかけるのだ。

こうやってシーズンが進んでいくわけだ。とにかく勝てなきゃ話にならないのは確かだけど、試合前の練習から試合中の選手起用まで、どれも、1試合だけの総力戦ではなく、シーズン全体を見通したうえでの判断になるので、より、微妙なかけひきが、生きてくることになる。監督の苦労がよくわかるようになるだろう。逆に、実際の監督よりいい成績を収めてしまう場合も出るかもしれないが、そういう場合は、選手のほうをほめてあげることにしよう。

プロ野球ってのは、今年よくても、次の年どうなるか、わかったものじゃないからね。

試合開始。ホームグラウンドでやる場合、一塁側から見る形になる。監督の仕事は、ここまでにもう半分以上は終わっている。あとは、試合の流れを読みながら、代打、代走、守備変更、ピッチャー交代、敬遠、勝負、盗塁、エンドラン、送りバント、ウェイティングなどなど。実際のゲームは愛すべき選手たちがやってくれる。ま、いい選手ばかりいるチームなら、監督は何もしないでも勝てるんだけどね。

シンプルかつ豪華な野球しようぜっ!

プロ野球FAN

日本テレネット

PC-8801mkIISRシリーズ, 98シリーズ, X1turbo, FM77AV, MSX2

三塁

一塁

メインスクリーンのこの部分は、電光掲示板をアップにしたという設定。4コマまんがや、広告なども出るかも

メインスクリーン

風向き

球速

選手の成績

バッターが球を打つと、下のような[illegible]しくスクロールする。守りのフォーメーションは、下の図のように状況に合わせて[illegible]。これだけうまく動いてくれれば中継プレイもプロなみにうまくいくはずだ。

※画面はすべて開発中のものです。

日本テレネットの野球ゲーム『プロ野球FAN～テレネットスタジアム～』は、基本的には、今まであったアクションタイプの野球ゲームを受け継いでいるのだが、豊富な選手のデータによる各選手の個性豊かな野球、球場のリアルな演出によって、単なるプレイヤーとしてのおもしろさだけではなく、観客としての楽しさも加えているところが特徴だ。とはいえ、あくまでも、アクションゲームとしてのおもしろさがそこなわれることのないように作るというのが、プログラマーの羽成さんの身上だ。ピッチャーの投球モードから、野手の守備のモードに移るときとか、次のバッターが打席に立つときなどの間は、なるべくスムーズに行われるように、それでいながら試合をもりあげるための演出は、応援席、電光掲示板など、球場に実際にある設備を、できるかぎりビジュアルで表現しちゃおうというのが、このゲームの欲張りなところだ。

アクション部分の味つけと、そのほかの部分の味つけについて、それぞれ紹介していこう。

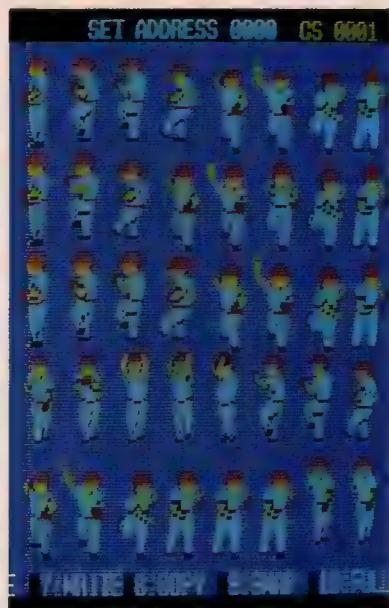
シンプルかつ豪華に

ゲームは、トーナメント方式と勝ちぬき方式の2通りあり、コンピュータとの対戦と、人間どうしの対戦の両方ができる。写真を見ても、一見、今まであった野球ゲームとは変わらないのだが、守備モー

ランナー一、二塁/満塁でライトにシングルヒット

あらかじめ、守備位置を変更することもできる。本格的!

※MSX2ディスクはすべて2ドライブ専用、9800円、MSX2は2メガロム、7800円

ピッチャーの投球モーションの細かさは写真のとおり。

ドでの、画面のスクロールは、今までにないなめらかなスクロールになりそうだ。

投手のパラメーターには、制球力、気力、体力、体調といったものまである。体調は、単に試合単位のものではなくて、イニングごとに変わってくる。立ち上がりは調子が悪くても、それを乗りきれば、しり上がりに調子がよくなってくる投手などもできるわけだ。ピッチャーにはスタミナがあって、トーナメントなどの途中で、ゲームを終えても、それをセーブしておくことができる。ほかに、守りの側で特徴的なのは、守備位置を状況に応じて変えることができるところだ。前進守備とか、外野だけ後退とか、わりと細かい設定ができるようになるようだ。もう1つ、守備でおもしろいのは、バッターが打って、打球が飛んだときに、捕球をするために自分が操作する選手以外の野手は、自動的に適切な位置に移動していてくれるところだ。それも、塁のどこにランナーがいるかとか、打球の飛んだ方向によって、いくつものパターンをもっているのだ。

演出として、投げた球の球種により、球の音が6種類もある。同じように、打ったときの音が、ジャストミートしたときと当たりそこないのときと、バントしたときによってちがってくる。捕球の音もある。

打者のほうには、一般的な選手のパラメーターはもちろん、野球の成績とはかかわりのない、個人的な性格もついている。これは、主にホームランを打ったときによく現れるもので、ホームランを打つと、ガッツポーズをするものとか、バクテンをするものなど、個性豊かにするようだ。バッターの打率は、選手に固有の能力ということで、これは、いくら打っても変わることはないのだが、そのかわり、過去10打席の成績を表示してくれることになる。これで、最近の調子、プレイヤーとの相性などがわかるはず。

また、打率についていうと、表向きは、1つなのだが、右ピッチャーに対するものと、左ピッチャーに対するものと、2つを合わせたものになっている。このため、打率がいくらよくても、左投手からは、全然打てないとかいうバッターも出てくるはず。だから、バッターの性格をよくつかんでいないと、せっかく、打率のいいピンチヒッターを出しても全然打てずに終わるといったこともありうる。2枚組ディスクの片方は、すべて選手データにするというほど、選手の数は多い。1チームにつき60人の選手のデータが全部入っているのだ。この60人のデータのなかから、自分の好みに合わせて25人のベンチ入り選手を決める。さらにこのなかから、スターティングメンバーを決めていくわけだ。

球場の臨場感を出すために、観客のどよめきとか、応援団の演奏する音楽(何曲かあるうち、自分で好きなものを選ぶことができる)、それに、選手が出てくるときのエレクトーン演奏などが入る。また、電光掲示板には、4コマまんがや、球場からの案内とか、広告、ホームランを打ったときの特別表示などもりだくさんなのである。ほかに、ゲームが終わった時点で、勝ち負けのみでなく、打率や守備などのレベルをふくめて、プレイヤーを評価してくれる。「ルーキー」、「ミスター」、「3冠王」とか、「6回戦ボーイ」、「お荷物」、「お茶くみ」といったものなど、点数ではなく、ことばで表現することになりそうだ。

現在のところ、画面については、まだまだ、製作中の段階だし、企画も、まだまだ、練っている状態なので、これらのアイデアが、すべて採用されるかどうかは、わからない。データディスクについても、プロ野球だけじゃなく、高校野球とか、社会人野球、それに大リーグの野球などのデータも、あとから出していく予定だ。いくら、球場の臨場感を出すといっても、ビールは売ってくれないだろうから、自分で買ってくるように。

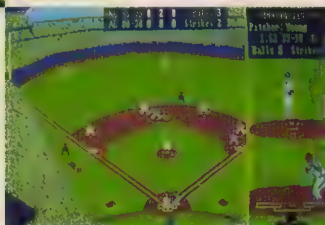
バッターは、身長のちがいや、外人の場合の体格のちがいによってグラフィックが変わる予定

大リーグはゲームもスゲエ！

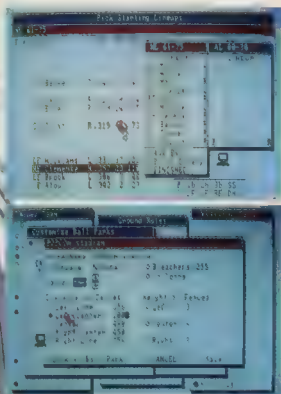
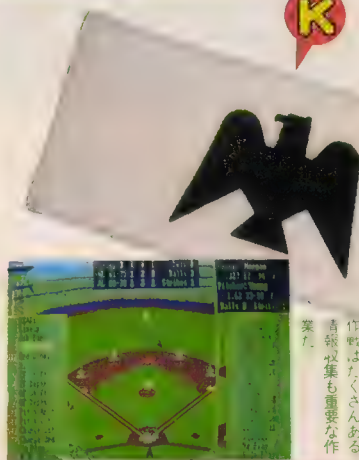
EA

Earl Weaver BASEBALL

AMIGA専用 9,000円（パイナップル調べ）

これがメイン画面。投球画面が右端にあるのが特徴

ヒットを打つと全体画面になる　野手のフォーメーションプレイも可能　観客のどよめきがリアル

『Earl Weaver BASEBALL』は、はっきりいって、ほんとうに野球キ○ガイのために作られたゲームといってもいいくらい、凝りまくっている。プロ野球の世界に関する仕事なら何でもできてしまうのがこのゲーム。選手、監督はいうにおよばず、球団社長から、リーグのコミッショナーまでできちゃう。自分のチームはもちろん、新しいリーグもつくれるチームづくりをするなら、球場の設計、選手のドラフト、トレードから、エディット、果ては、クローンの作成までできる。エディットについても、そのパラメーターの細かさは、尋常ではない。なにしろピッチャーの対右バッター、対左バッター用のピッチング能力まで決めることができるのだからハンパじゃない。で、こんなにいろいろと、細かい設定ができるにもかかわらず、ただ野球の試合だけをやりたい人には、それなりのモードがあって、すんなりやらせてくれる。

自分のチームをつくらない場合、あらかじめ用意されたいくつかのチームのなかから自分のプレイするチームを決めるのだが、これらが歴代のナショナルリーグとアメリカンリーグのオールスターチームを年代別に区切って編成したものなのだ。「ルー・ゲーリック」とか「ハンク・アーロン」、「サイ・ヤング」といった、日本人でも多くの人が知っているような大選手がずらりと顔をそろえている。チームを選んだら、人間どうしで対戦するか、それともアール・ウィーバーと対戦するかを決める。ゲームのタイトルにも入っている、アール・ウィーバーとは、ボルチモア・オリオールズの名監督（彼の采配は、試合中にいつでもきくことができる。状況によって、かなり細かい作戦を教えてくれる）。大リーグの名監督と対戦できるというのも、このゲームの売りの一つだ。日本版だったら、さしずめ「広岡達朗式野球ゲーム」とか「川上哲治V9野球ゲーム」といったノリだろうな（買う人がいるかどうかはともかくとして…）。

球場づくりは楽しい。外野のポジションごとの深さ、フェンスの色までも決められる

作戦はたくさんある　情報収集も重要な作業だ

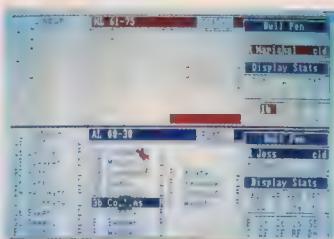
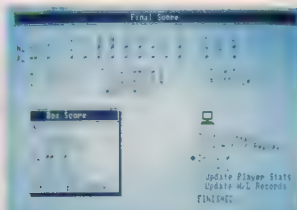
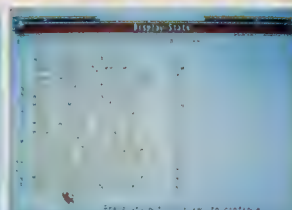
ウィーバーにきけば適切なアドバイスをくれる

対戦相手以外に、試合を行う球場（実際の大リーグの球場が全部データとして入っている）、相手やこちらの実力（メジャーリーグ、マイナーリーグ・セミプロなど）、リーグプレイ（成績が記録される）かノンリーグプレイかなど、自分の好みに合わせて試合の条件を選ぶことができる（自分が監督だけをするモードと、監督と選手と両方やるモードと、どちらにするかを決めればあとはあらかじめセットしたモードで遊べる）。

監督としてプレイする場合と、監督兼

いわゆるひとつの野球ゲームであるっ!

選手としてプレイする場合とがあるが、選手として遊ぶときの操作性にかぎっていえば、やっぱ日本のアクションゲームのほうが上じゃないだろうか。ボールの動きやバットの動きがもうひとつリアルでないし、スイングしてもボールに当たったのかどうかがよくわからないようなグラフィックなのだ。『ファミスタ』をやりこんでいる、私、編集部Kとしては、かなり不満である。だが、監督のみのモードでプレイしても十分おもしろい。これは、純粋に監督としての仕事だけ務めるモードだから、作戦の数が少ないと、選手のプレイを見ているだけということになって、一つもおもしろくないわけだが、守備、攻撃ともに、よくこれだけ作ったと思うほどコマンドがたくさんある。また、作戦を選手に命令するだけじゃなく、ピッチングコーチを派遣して、キャッチャーやピッチャー本人にピッチングの調子をきき、コーチの感想もきくことができたりする。リリーフに使うピッチャーは、あらかじめ、ブルペンで投球練習をさせて、

ピッチャーをブルペンに入れておこう

ゲームセット　負けてしまった

統計も即座に見られる

プリントアウトだってできる

肩を温めさせておかなければ使えない。が、これも、あまり長く投球させると、スタミナが減ってしまい、投げられなくなる。投手の交代時機を早めに見きわめる監督の目が必要になる。こういった、監督の手腕を生かさなければならない場面が、このゲームにはいくつもある。初めにもいったが、アール・ウィーバーに監督としての方針をきくこともできる。監督としての采配を中心にした野球ゲームとしては、クリスタルソフトの『Mr.プロ野球』が同じタイプだが、こちらのほうは、監督としてのパラメーターというものはない。あくまでも、プレイヤー自身の、監督のスキルを競うゲームなのである。マニュアルに、さまざまな実戦的な作戦について説明しているのもおもしろい。野球の監督をしている人には、絶対おすすめなのである（大阪のYさんどうですか）。

ソニー　HARD BALL

MSX2メガロム
5,800円

選手がみんなデカキャラなのである

ソニーから発売されている、『ハードボール』は、アメリカのソフトの移植版。アメリカの野球ゲームにしては、めずらしい、アクションゲームのモードのみ。つまり、攻めるほうの操作は、バッターとランナー、守るほうの操作は、ピッチャーと守備という単純明快なもの。選手の交代は、いつでもできるものの、それ以外は、すべて選手としての操作につきる。チームは、オールスターズと、チャンプスの2チーム。1人プレイの場合は、どちらのチームで遊ぶかと、先攻、後攻を決めて、

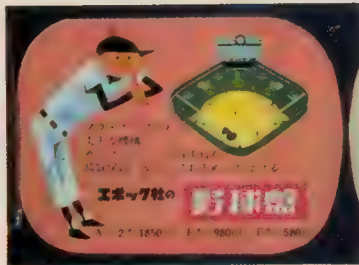
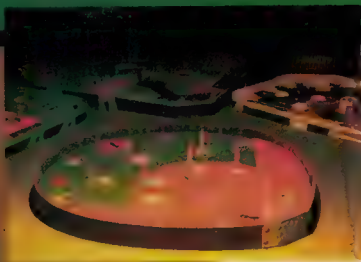
ピッチング画面。

ゲームスタート。画面は、初め、ピッチャーの後ろから見ているような状態。守りの場合は、ピッチャーの投球から始まる。速球、カーブ、スライダー、シンカーのなかから、球種を選び、次に、真ん中高め、インコース、アウトコース、真ん中低めのなかからコースを選ぶ。球種、コースは、ピッチャーによって、少しずつちがうし、ピッチャーの調子によっても変わってくる。バッターのほうは、ピッチャーが攻撃する前に、スチールをするかしないか（ランナーがいるとき）、バントをするかしないかを、あらかじめセットしておいて、投球後に、スイングを決める。これも、高め、インコース、アウトコース、低めと決められる。守備のモードでは、写真のように、グラウンドを真ん中から左右2つに分けて、キャラクターを大きくしているのがこのゲームの特徴だろう。ただ、ランナーの帰塁ができないとか中継によるカットオフプレイができないとか、細かいプレイができないところがちょっとさびしい。

ボールの位置で……　切りかわる。

選手交代も自由。

思い出のベースボールゲーム博物誌

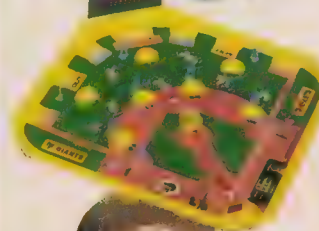
おっと、パソコンやファミコンだけじゃないぞ。野球といえば、まだまだいろいろな種類のゲームがある。なつかしの野球盤から、データ満載のシミュレーションまで、新旧とりまぜ、一挙公開。

↑2代目A-2型。磁石によるコントロールで、変化球が投げられるようになった。S.35年の広告から。

↓エポック社の記念すべき野球盤第1号 盤は紙、枠は木製 変化球はなく、直球だけだが、基本的な機構は今と同じ。(S.33年)

昭和40年代前半のB型モデル。↓「消える魔球装置」がつく前のものである。このころになると、だいぶ今のタイプに似てくる。材質もプラスチックが多く使われるようになった。巨人のV9時代で、売れ行きも上向きに。

→「消える魔球」は、マンガ「巨人の星」より。(S.46年)

→現行モデルの「パーフェクト野球盤B型」。ジャイアンツの人気者、原辰徳選手の名前がつく。(3,950円)

←同じくB型。機構的には、A型からスイッチヒッティング装置をとったもの。

←廉価版の「ジャイアンツ野球盤Cタイプ」。ひとまわり小さい。(2,950円)

→現行モデルでいちばんデラックスな「パーフェクト野球盤A型」。消える魔球、連続投球装置、スイッチヒッティング装置、オートランナー機構やスピードガンなど、9大メカを誇る。しかも人工芝球場。ところで、来年後楽園にエアドーム球場(ビッグエッグ)ができるけど、そうなると野球盤も!?(5,450円)

連続投球装置と人工芝がついた、1つ前のタイプ「A-M型」。形は、今のものとほとんど変わらない。(S.50年代前半)→

トミーの「TEG野球」（TEGは、トミー・エレクトロニクス・ゲームのこと）。ボールやランナーがLED（発光ダイオード）で表示される。ハイテクな野球ゲーム。（S.50年ごろ）

エポック社の「ベースボールマシーン」。見てのとおり、パチンコもの。なかなかメカニカルである。野球盤以外にも、こんなものを作っていたんですね。（S.50年）

8月号の「ザ・ゲームミュージアム」でも紹介した、ホビージャパン社のシミュレーション「ペナントレース」。打撃中心で、スピーディーな展開。（4,300円）

同じホビージャパン社の「ウイニングショット」は、投手の一球一球をシミュレートする本格派シミュレーションゲーム。実際のゲームと同じく、マジに時間がかかる。「ペナントレース」の選手カードも使用可能である（4、300円）

タカラの「野球カード」。上の3つに比べると、ルールは簡略化されているが、それでも、実際の選手のデータで楽しめる。（球団別600円）

エポック社の「パワーベースボール」。架空の球団を使って試合をする。オプションの「エキスパンジョンセット」を使うと、ドラフトやトレードなども行える。（各3,800円）

こちらは、バンダイの「電動野球ゲーム」。その名のとおり、電動でランナーが動く、なんとも画期的な野球ゲームである。もちろん、変化球もOK。スイッチヒッティング機構つき。うーむ、エレキなやつ。（S.47年ごろ）

あらためてこうして見てみると、よくもまあ、これだけあるもんである。野球というスポーツが、いかに人気が高いかがわかる。とくに野球盤など、30年も前からあったというのには、正直オドロキである。もっとも上には上がいるもので、古いのになると、明治41年製「卓上ベースボール」というのがあるそうだ。「早大体育部長安部磯雄君校閲」とか「廿世紀的遊戯」なんていう広告もあったそうで、なかなか時代を感じさせてくれる。はたして、今後はどんなゲームが出てくるのだろうか？　楽しみなことではある。
（資料提供・協力　（株）エポック社　奥野かるた店）

勝利打点2で清原文句なしのMVP!

シリーズ第3戦の清原ー桑田の勝負の結果が、その後のシリーズの試合の流れを決定づけ、西武を優勝に導いていったことはだれも否定できないだろう。

シリーズ前は、どちらかといえば巨人のほうが、投手力においてまさっているといわれていた。しかし、初戦で5回に工藤からかわった石井が完全なピッチングをしたのに対し、7回からかわった鹿取は西武の下位打線に打たれ、戦前の予想をくつがえした。この日の抑えの切り札の両者のできから、投手力トータルではほぼ五分であるという見方がふえた。石井は第2戦でも東尾のあとを受けて完璧な火消し役を務めているが、第5戦で山倉、クロマティから、それぞれ、同点、逆転ホームランをあびてノックアウトされている。後半戦、西武に早いうちに勝負を決められて、巨人の抑え投手は出る幕がなかった。結局、先発投手のできのちがいが、大きくシリーズの勝敗を決定づけた形となった。

打線に関しては、予想どおり両者ともクリーンアップが湿りがちで、いまひとつチャンスに決定打が出ないでいた。第2戦の槙原の完封も、本調子とはいえない槙原を、ねらい球をしぼれずに早打ちで助けてしまった西武の貧打が原因である。巨人にしても、クロマティ、原がチャンスで打てなかったため、チーム全体の雰囲気を悪くしていった。そんななかで、中畑、山倉の活躍は目を引いた。山倉は、今シリーズ、ホームラン3本、打率3割4分の好成績を収めている。中畑は、ホームランは1本だが、打率は3割3分の成績である。

前半戦、打線が低迷していたなかで、第3戦の両チームの監督の采配も大きく明暗を分けた。1、2戦と同じオーダーできた王監督に対し、ヒットは出るものの打線のつながりがなかったクリーンアップの中心打者ブコビッチをスタメンからはずし、5番清原を4番にもってきた森監督。両者の本当のねらいはわからないにしても、結果としては、打線を動かした森監督のほうに軍配が上がったわけである。第3戦以降、打線に火がついた西武は、残りの4試合で、25点もとっているのに対し、巨人は16点。クロマティの調子がやっともどってきたのは第5戦目で、もはや王手をかけている西武には脅威とは感じられなかった。

今シリーズ通算打率4割ちょうど、ホームラン4本、勝利打点2で堂々のMVP選手となった清原の、シーズン中には見られなかった活躍がめだったシリーズであった。

クリスタルソフトの板倉氏
現在『Mr.プロ野球』作成中

爆弾発言!「来年は阪神の優勝や!」

大阪で生まれ、大阪で育った私は、生まれついての阪神タイガースファンであることを誇りに思うプログラマーです。なにを隠そう、私が生まれ育ったうちの近くには、なんと巨人の桑田選手が出た中学校があるのです。高校までは大阪代表としてPL学園で活躍した桑田選手が、プロに入ってあっさり巨人へ入ってしまったのは正直いって、ショックでした。それまで「桑田が出た中学校の近くに住んでいる」と自慢していた私の立場はどうなるのでしょうか。は? 来年の優勝チームですか? 阪神に決まっているじゃないですか!

おまけ 投稿野球随筆

野球と人生

作/宮路 洋一

唐突ではあるが、私は野球についてはなぜかほかのスポーツ以上に思い入れをもっている。スキーやテニス、ゴルフなどはスポーツというジャンルで分けてもいいが、野球だけは「野球はスポーツである」というジャンル分けをしてほしくない。麻雀をギャンブルの一種であると思われたくないのと同じ理屈だ。さて、前置きが長くなってしまったが、そもそも私が野球に固執し始めたきっかけは、子どものころ遊んだ野球盤と野球マンガの「巨人の星」と草野球チームに所属していたことにある。草野球チームでは、毎日曜日に20本のノックを受けて体を鍛え、「巨人の星」では、人生のきびしさを学び、野球盤では、消える魔球をどう打つかという課題を通して、探求する心を養った。そうなのだ。私にとって、野球は、私自身の人格までに昇華されたものなのだ。そして、私の人生において野球はつねに生活の一部であった。テレビは「巨人の星」から「サムライジャイアンツ」や「ドカベン」、「タッチ」と続いていった。運動では、中学、高校、大学と球技大会のときには野球をムリヤリやらされ、会社帰りには、バッティングセンターで「おちあい打法」のポーズをとって、三振の練習をしている。そして、遊びでは野球盤から、野球トランプ、『ファミスタ』とその内容もより高度なものとなってきた。

しかし、このごろ私は年をとってきたのだろうか、野球疲れが出てきたようだ。『ファミスタ』では8連敗するし、バッティングセンターでは、90km/hの球にかすりもしなくなった。そして、私の師匠と崇拝する「おちあい」が三冠王をとることができないかもしれないという危機に立たされている。これらの鬱憤を晴らすには、やはり、『ファミスタ』をわが社で製作して、「おちあい」の打力を強化し、裏技で、どんな球でも打てるようなコマンドをひそかにつくり、今まで私を亡きものにしようとたくらんでいたあいつとこいつとそいつを「ぎゃふん」といわせてやるしかない。さあ、私の生きる目標ができた。やはり、野球は私の人生だったのだ。——『人生酔狂論』(第3章 野球と人生)より抜粋——

宮路洋一氏プロフィール
ゲームアーツ副社長を務めるかたわら、長編随筆集『人生酔狂論』を執筆中。現在のところ、『ファミスタ』のパソコン版に選手生命をかけている。

超(ちょう)新作レビュー

今月ラインナップしたのは、編集部が自信をもっておすすめする超(ちょう)目玉作品ばかり。いやー超(ちょう)新作ソフトって、ホントすごいですねェ、などとおどろいている場合、なのだ！

CHATTY(シャティ)
～THE LEGENDS OF DIMENSION ALPHA～
システムサコム

PC-8801mkⅡSRシリーズ、9800シリーズ、X1シリーズ、MZ-2500、FM-7、FM-77AV、MSX2、X68000　Ⓓ3～5枚組　価格未定

本格的小説ソフトの登場

　システムサコムの新作ソフト『シャティ』は、プレイヤーが主人公となって小説の世界を旅するもので、サコムではこのシステムをノベルウェアと呼んでいる。ノベルウェアとはノベル＋ソフトウェアという意味の造語で、テキストアドベンチャーの一種と考えてもらっていいだろう。

　ノベルウェアの特徴(とくちょう)は、なんといってもそのメッセージの豊富さだ。日本の（パソコンの）アドベンチャーゲームは、どちらかというとグラフィック主体のものが多く、その一方でメッセージの貧弱さが目立っていた。最近ではその傾向(けいこう)もかなり改善されて、メッセージの応答性がすぐれた作品も多くなったが、この『シャティ』は、あくまでもパソコンで小説を読むことを意図して作られ、文章中心にストーリーが進められていくのである。

　『シャティ』の文章データの量は、なんと20万字（原稿(げんこう)用紙500枚）にもおよぶ。これはかなり厚めの文庫本に相当するほどの量である。これだけでも、いかに文章に力を入れているかがわかるだろう。

　ゲームの方式は、コマンド選択(せんたく)式のアドベンチャーゲームのようになっている。コマンド選択(せんたく)式とはいってもコマンドの数は50をこえ、およそ常識的に考えられる行動ならほとんど実行可能だ。それぞれのコマンドに対するメッセージも豊富で、「それはできません」とか「○○という単語はありません」といった答えが返ってくることは絶対にない。また、まったく同じコマンドを２回以上実行した場合でも微妙(びみょう)にメッセージが変化するのだ。

　これだけの数のコマンドが実行可能なのだから、ゲームの展開もかなりの道筋が考えられる。エンディングは大きく分けて５、６種類あるが、そこへ至るまでの過程はほとんど無数といっていいだろう。だから、寸分たがわず同じようにコマンドを入力しないかぎりストーリーが同じ展開をすることはなく、何度プレイしても楽しめるようになっているのだ。

自分の行動が小説に

　『シャティ』のもう１つの特徴(とくちょう)にノベルジェネレーターがある。これはゲーム終了(しゅうりょう)後、プレイヤーの通った道筋を一つの小説として再構成し、出力するというものだ。といってもゲーム中の文章をつなぎ合わせたようないい加減なものではなく、プレイし終えたあと、あらためて読んでも楽しめるように、完全に小説の形をとって出てくるとい

ジュリアス・リンチ

基本はこのようにシンプルな画面。

このようにウインドーの大きさや配置を自由に変えられる。

このようにコマンドウインドーを縦にもできる。

キーナン

スキャナーでとりこんだ画像の一例である。

うすごいものなのだ。長さは文庫本の30〜40ページ分というから、ちょっとした短編小説といえる。これはもちろんプリンターに出力することもできる。

文章重視とはいってもグラフィックだってついてくる。枚数は80〜150枚程度の予定で、すべてイメージスキャナーによるとりこみ画像を加工したものだ。しかしこれはさし絵程度の意味あいしかもたず、絵の中に重要なヒントが隠されているなどということは、いっさいない。主役はあくまで文章のほうなのだ。

音楽も10〜15曲程度使用されるが、これも常時流れているわけではなく、要所要所で雰囲気をもりあげるために使われる程度である。

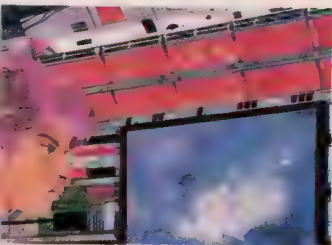
画面構成はマルチウインドー方式になっていて、テキスト、コマンド、グラフィックやメニューなどのウインドーがある。そしてこれらのウインドーは、位置だけでなく大きさまでもユーザーが自由に指定でき、優先順位をつけて重ね合わせることができるのだ。だから、たとえばテキスト表示を大きくとって、グラフィックを隠してしまい、完全にテキストだけを見てプレイすることだってできるのだ。

SFなんである

さて、肝心の内容のほうだが、副題からもわかるとおりSFである。原作者はゲームブックやSFの翻訳で知られる鎌田三平氏だ（本誌９月号にも登場している）。

ストーリーを簡単に紹介してみよう。「オレ、ジュリアス・リンチは世界屈指の頭脳とうたわれたデロガ博士の助手で、博士の娘アリシアの恋人である。オレはまたバイオーグ（サイボーグ）でもあった。ある日、オレは博士と研究のことで口論していた。そのとき突然後ろから不意打ちを受けオレは意識を失った。そして数分後に気がついたとき、目の前には博士の死体が横たわっていたのだ。あまりのことに茫然とするオレの背後で、博士のつくりあげた次元転送機が作動し、そこに駆けこむ影がチラッと見え、そしてゆらめいて消えた。ヤツが犯人にちがいない。ところがヤツのあとを追い、オレが転送機に足を踏み入れたとたん、部屋にアリシアが入ってきて、博士の死体を、次にオレを見て悲鳴をあげた。同時に転送機が作動し、オレは赤い砂漠に来ていた。彼女はオレが犯人だと誤解したにちがいない。真犯人はオレしか見ていないのだ。それに博士の死はバイオーグの力によるものであることは、だれの目にも明らかだ。このままではオレが犯人にされてしまう。オレはこのどこことも知れない次元の世界で、ひとり犯人を捜すしかないのだ……」

という感じで、主人公は異次元（パラレルワールド）の世界で犯人捜しの旅をすることになるのだ。

全体の構成としては３〜４部作になる予定で、今回はその１作目ということになる。ゲームの性格上、高校生以上を対象に考えているということで、大人向けのパソコン小説といった感じだろうか。発売は11月下旬ころで、PC88、X１、FMなどはほぼ同時に出す予定だが、他機種は若干おくれるらしい。また、２作目以降はメインプログラムはそのまま流用できるので、１作目のあと、シナリオさえできてしまえば、わりと早いペースで発売できるだろうという話である。まずは１作目のできぐあいに期待したいところだ。

アリシア

シェラ・カーン

シャティヨーン

壮大なスケールで迫る3人の男たちの伝奇物語

抜忍伝説

翼をもった男たち

ブレイン・グレイ

■PC-8801mkIISRシリーズ　11月20日発売予定、PC-9800シリーズ、X1シリーズ　12月26日発売予定　予価9,800円

超新作レビュー

RPG+SLG+AVG=?

9月号でもとり上げた『抜忍伝説』。前回はまだ実際にプレイできる状態ではなかったんで、ほんのさわり程度しか紹介できなかったけど、今回はテスト版も届いたことだし、もうちょっとくわしくお伝えしよう。さて、どんな感じのゲームになるのだろう。

ストーリーは前回書いたように、伊賀をぬけ出した3人の忍者、邪鬼丸、幻妖斎、小源太が主人公となって、それぞれの戦いをくり広げていくものだ。

まずメインの画面を見ると、いかにもRPG的な感じになっているのがわかるだろう。事実、主人公たちは敵をたおして金を手に入れ、腹が減れば食事をするといったふうにRPGの形態をとってはいる。ただしRPGにはつきものの経験値は存在しない。でもゲームを進めていくうちに、新しい忍術が使えるようになったり、集めた金で強い武器を買ったりというように、戦力が経験を積むごとにアップしていくのは確かにRPG的といえるだろう。

実際の戦闘はどうなっているかというと、これはどちらかというとシミュレーションゲーム的なものになっている。要するにデータ戦である。周囲の土地の状況、風向き、敵の人数と距離、こちらの使える忍術や武器、それに体調といったデータを総合して、現在最も有効だと思われる手をぶつけていくことになる。な〜んて書くとむずかしそうに感じるかもしれないけど、つまり、今は森にいるから飛葉の術が使えるな、とか、敵の風上にいて毒薬を持ってるから春花の術が有効だな、というように、状況から攻撃手段を判断するということなのである。

でもこれらのことは、ゲームの展開からすると枝葉にしかすぎない。このゲームは、それぞれの主人公が自分の目的に向かって進んでいく過程を追うことが主眼になってくるのだ。たとえば主人公の一人、邪鬼丸の目的は甲賀のくノ一、あやめに会いに行くことだ。ところが実際にゲームをやってみると、わりとあっさりとあやめに会えてしまうのだ。ところがそこで聞いたある衝撃的な事実から、邪鬼丸に新たな目的が生まれ、役の行者に会いに行くことになる。途中の障害を乗りこえて行者に会った彼は、そこでまた……、というようにストーリーは二転三転しながら進んでいくのだ。このゲームは結局、こういったストーリーを追っていくというアドベンチャー的な要素がいちばん濃いといえるだろうね。

なんとディスク5枚組！

この『抜忍伝説』のストーリーはもちろんフィクションだけど、史実にもとづくできごとや、各地の伝説などもとり入れて、かなりリアリティーのあるものになっている。

登場人物も、百地三太夫、服部半蔵、石川五右衛門、猿飛佐助、霧隠才蔵、柳生石舟斎、織田信長などなど、個性豊かな人物が次々と出てくる。

そして前回も書いたとおり、3人のストーリーはそれぞれ独立したものではあるけれど、じつは要所要所でからみ合っているのだ。

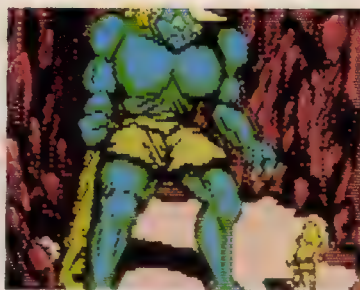
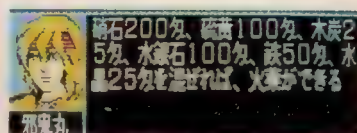
たとえば、ある主人公でプレイしていた場合、ほかの2人のストーリーもこちらからはわからないながらも、それぞれ展開している（この部分はコン

※画面は開発中のものです。

食糧は主に畑から失敬してくることになる。

のろしが上がったら、仲間としてはすぐ助けに行くべきだ。

戦闘シーン。状況を冷静に判断すべし。

捜し求めていたあやめに会った邪鬼丸だが……

邪鬼丸の前に巨大な鬼が立ちはだかった。

つくり方を知っていれば、材料をそろえ、山小屋で武器や道具をつくることができる

猿飛佐助が現れた。

ピュータのAIが担当することになる)。だから戦いでケガをして命が危なくなったとき、のろしを上げて助けを呼ぶことができるし、10日ごとの会でほかの2人に同行を求めることもできる。でも、彼らだって自分のストーリーを追っているんだから、それなりの都合ってもんがある。だから、必ずしも求めに応じてくれるとはかぎらないのだ。また、逆にこちらが相手に協力を求められるときもある。

そのときなぜ相手がそういう行動をとったのかは、そのままプレイを続けてもおそらくわからないだろう。ところが主人公をかえてプレイしてみると、あのとき助けを求めたのは、いまこうやっているからなんだな、というぐあいに話のつながりが見えてくるのだ。

これがもし小説やドラマなら、1人のストーリーが進む一方で、「ちょうどそのころ○○は……」てな感じで状況を説明してしまうところだ。それをやらずに1人の人物になりきり、その人物の視点だけでストーリーを追っていくところに、パソコンゲームならではの醍醐味があるといえるだろう。そして3つすべてのストーリーを終了したとき、初めて全体としてのストーリーが見えてくるのだ。

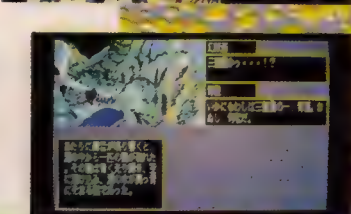
ここでゲームの規模を数字で見てみよう。キャラクター数100、忍術35、武器・防具30、忍び器具30、MAP40カ所、イベント50、イベントグラフィック150枚、キャラクターグラフィック130枚、オープニンググラフィック100枚、メッセージ5万語、BGM40曲、効果音50といっていたがもっとふえそうだ。

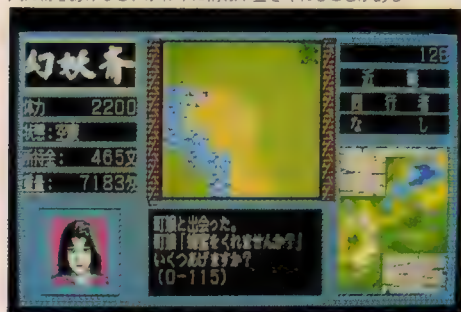
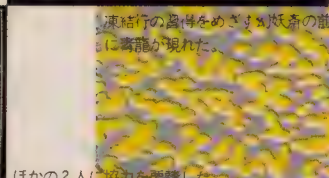
これだけのデータとなると、それを納めるのも大変で、88など5インチ2Dの機種では、なんとディスク5枚組である。といっても、その内訳はオープニング用に1枚、各主人公用のディスクがそれぞれ1枚の計3枚、それに共用のプログラムディスクが1枚となっているので、実際にゲームを始めてしまえば、ディスクの差しかえはいっさい不要だ。プレイ中の操作もほとんどテンキーだけでこなせるから片手でOK。操作性にもしっかり気が配られているんである。

この『抜忍伝説』、今の進行状況からすれば、おそらく発売予定日にはちゃんと間に合いそうだ。とにかくこれは完成が待ちどおしいソフトなのだ。

右下のマップには町の位置と現在地が赤い点で表示される

京のまちで占い師に声をかけられた

柳生の里で少年を助けた小源太は、柳生家の客人となった

かつての同僚、石川五右衛門を訪ねた

人に物をあげると、かわりに情報や金をくれることがある

師匠の置き手紙を読む幻妖斎

ほかの2人に協力を要請した

凍結行の習得をめざす幻妖斎の前に青龍が現れた。

PC-8801mkIISRシリーズ、PC-88VA(2D専用) 5インチ2D 2枚組・MSX・MSX2 4メガROM・いずれも価格未定

「T&Eソフトで、『ハイドライドIII』(以下「III」、同様に「I」、「II」と略す)の開発が極秘のうちに進行している！ゲームデザイン、メインプログラムは、もちろんあの内藤さんだ」といううわさがポプコム編集部に入ってきたのは、梅雨がなかなか明けようとしない、7月のことだった。色めきたった編集部では、さっそくT&Eにそのうわさの真相をきいてみたが、はっきりした回答はその時点では得られなかった。そして、待つこと2カ月。やっとのことで、取材OKが出た。さっそく、われわれ超新作取材班は、カラオケマイクと三脚……じゃない、カメラと三脚をかかえて、新幹線に飛び乗った。年末の発売に向けて、ラストスパートをかけている内藤さんに、現在、決定しているかぎりのことを細大もらさずきいてきた。「I」、「II」と比較しながら、「III」のシステムについて、紹介していこう。

攻撃

「I」、「II」では、敵とぶつかるだけで、攻撃することになっていたが、「III」では、ぶつかるだけではなく、スペースキーを押して、腕(武器を持ってないとき)、または、剣を出さなければならない。武器を敵に当てなければならないのだ。ほかに、新しく飛び道具も登場する予定だ。「II」にあった攻撃の魔法はなくなっている。これには、ストーリーが関係している。「III」の場合も、物語の舞台はフェアリーランドなのだが、「II」の時代から、かなりの時間がたっていて、その間、ずっと平和が続いていたため、攻撃に関する魔法が使われなくなり、そのうちにすたれてしまったというわけである。つまり、攻撃に関する魔法の伝承者がいなくなってしまったわけである(攻撃以外の魔法は残っている)。

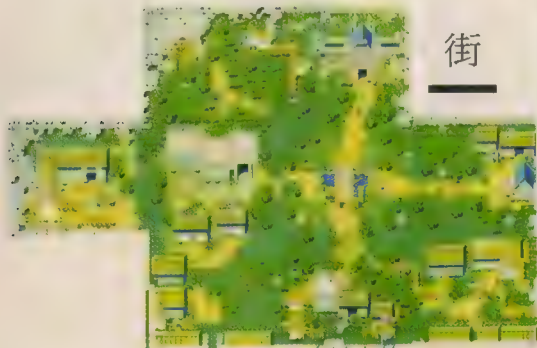
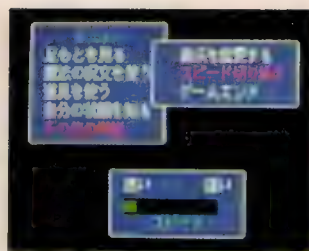
ストーリー

「III」のプロローグを紹介しよう。

長い間平和の続いたフェアリーランドに、ある日のある夜のこと、とてつもなく大きな火柱が立つ。それからというもの、おかしな事件が世の中のあちこちで起きるようになる。不審に思った修道士たちが原因究明のため、1人の勇者を旅立たせる。これが「III」の始まりである。

このように、敵が何者なのかもわからず、どこに敵がいるのかもわからないままに、ゲームは始まる。基本的には「II」のときと同じARPGだが、街の人たちなどから情報を集めることが「II」よりも重要な意味をもってくる。だが、ストーリーの進行ぐあいによって同じキャラでもいうことがちがうというような複雑なものではない。出てくるキャラクターの数がむちゃくちゃ多いので、そんなことしたら、メモリーがそれだけでいっぱいになってしまうらしい。それぞれのキャラに名前をつけて、だれが何をいったかをいちいちチェックしていられないのである。

情報は、1人が1つずつもっていて、広大なフェアリーランドの世界の中を旅してさまざまな人に会っていくうちに、次々と新しい情報を手に入れていくわけだ。

街

ここがスタート地点。門の中は街になっているようだ。キャラの大きさと建物との比が前よりも自然になっている。

ゲーム中のメニュー。そのほかの機能のところにあるスピード切りかえは強力。長距離の移動にはバツグンの威力を発揮する。

フェアリーランドは、スタート地点から、四方に広がっている。どこに行けばいいのかもわからずに、進むのだから、人によっては、西に行く人もいるだろうし、東に行く人もいるだろう。どちらに行かなければいけないということはない。どちらに行っても、ストーリーは展開していく。ただ、終わり方が早いかおそいかぐらいのちがいだけはあるようだ。

職業

初めのキャラクターメイクのときに職業を選ぶようになっている。戦士、盗賊、僧侶、修道士とあって、それぞれの職業によって、スタート時のパラメーターの割合が変わってくる。たとえば、戦士は体力や腕力が強いが、魔力や機敏さは劣るといったぐあい。で、とくにそれぞれのキャラクターしかもっていない能力というのはないんだけど、レベルがアップしても、最初の割合でしか値がのびない。ということは、戦士を選んだ場合は、いくらレベルが上がっても、やはり、体力や腕力のほうが、魔力よりはすぐれているということになる。つまり、最後まで、戦士は戦士らしく、僧侶は、僧侶らしい戦い方をしなくてはならないということ。職業にかかわらず、最終的に、レベルが上がれば、すべてのパラメーターが、マンタンになってしまうゲームと比べると、ややむずかしいかもしれないが、このほうが、職業の数だけちがう解き方がありそうで、おもしろい（自分がどの職業に適正があるかもわかったりして）。

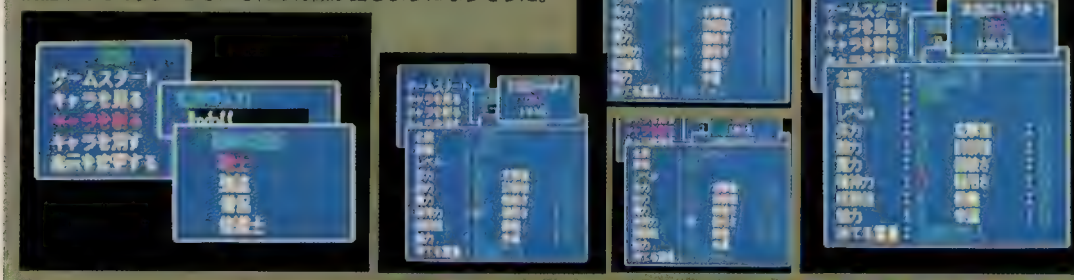
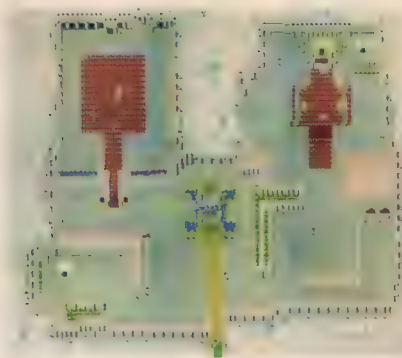
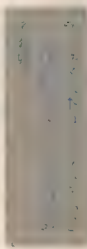
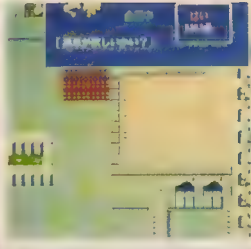
経験値

敵をたおすと経験値がふえる。『II』では、この経験値があるところで上がると、レベルアップしたが、今回はそれ以外にも経験値の使いみちがある。街には、経験値と引きかえにレベルをアップしてくれるところと、新しい魔法を教えてくれるところの２種類ある。どちらにするかは、プレイヤーが考えるのだ。だから、人によっては、レベルばっかり高くて、魔法を一つも知らないキャラとか、レベルは低いのに、魔法をたくさん知っているキャラとか、いろいろ個性的なキャラクターができることになる。

まだ、決定というわけではないが、キャラクターのパラメーターのなかに、めずらしいものが２つある。１つは、教養。これが高いと魔法を使ったときの効果が高くなる。もう１つは、幸運といって、敵と戦ったときとか、ワナにかかりそうになったときなどに、これがものをいうこともありそうだ。

お金

敵をたおすことによって、お金も手に入るが、これは、もう初めからガバガバ入るらしい。かなり初期の段階で、買いたいものなら何でも買えるようになるのだが、キャラクターには、持てるアイテムの総重量が決まっていて、レベルが低いうちはあまりたくさんの物を持てない。使いこなせる武器の種類もレベルによってある程度決まっているから、いきなり高価な武器を買ってもムダだ。自分がいま持てる重量の中で、どのアイテムとどの武器を使うのがいちばん効率的かといったことを考えなくてはならない。

ゲームスタート前に、まず自分のキャラをつくる。キャラクターのパラメーターは、職業によって異なる。下の例は、まだバランス調整中のもの。もっとそれぞれの特徴が出るようになりそうだ。

城

ゲーム中のメッセージや、パラメーターの表示は英語と日本語（漢字かな交じり）たぜ）の両方を選べる。パラメーターの部分だけ英語とかいう細かい設定もできる。

会話による情報収集は重要な作業。会話中のキャラが枠の中に表示されるようになっている。

時間

『III』で、まったく新しいところというと、時間の概念が入ってきたというところだろう。朝、昼、夜によって、背景の色も変わってくるが、それよりも大きなことは、キャラクターの体調が昼と夜で大きく変わってくるのだ。まだ、どのパラメーターを変えるかは決まっていないようだが、夜になると、疲れやすくなり、体力や、腕力がいちじるしく低下するようになる。徹夜などしようものなら、その疲労度といったら大変なものになる。逆に、モンスターのほうは、夜のほうが動きが活発になる夜行性だったりする（してみると、プログラマーとか編集者というのは、モンスターの仲間なのかしらん）。夜は、宿屋に泊まって、体力を回復するのがベストのようだ。ただ、夜は夜で、外で何かが起きてたりとか、あるいは、何かあったりとか、現在考案中のようだから、寝てばっかりもいられないようだ。

アイテム

アイテムについては、くわしくはゲームができてから紹介する。

今回は、メモリーが許すかぎり、ジョーダンアイテムをたくさんもりこむということだ。

たとえば、「熱田神宮のお守り」とか、「漬物石」、「クリームオブニベア」、「T&Eパック」などなど。使い方については、実際に見つけてからのお楽しみ。こういった、ジョーダンアイテムは、なかなか見つけにくいということ。ものによっては、ある時間にある場所にいないと手に入らないという、超むずかしいアイテムもつくる予定とか。

さあ！フェアリーランドへ

以上のように、ストーリーの展開はいうまでもなく、マップについても、キャラクターについても、『III』では、よりプレイヤーの選択の余地を広くしたつくりになっている。遊び方は1通りとはかぎらない。単にマルチエンディングというだけじゃなく、職業の選び方、成長の仕方、旅する方向の決め方、武器の選び方など、さまざまな要素の選び方で、ストーリーの展開がちがってくる。百人百様の展開になるとすれば、プレイヤーがフェアリーランドの世界に入りこんだようなものだ。

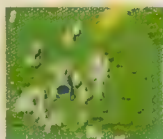
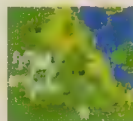
「『II』で完結したといわれていた『ハイドライド』の『III』を、あえて作ることに決定したからには、内容的に妥協することなく、シリーズの中の最高傑作にする」

という内藤さんの気合いがすみずみにみなぎっている感じなのだ。フェアリーランドからぬけ出ることができなくならないように、心して遊ぶべし。

対応機種

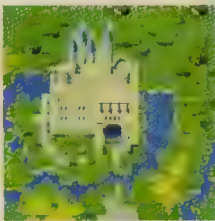
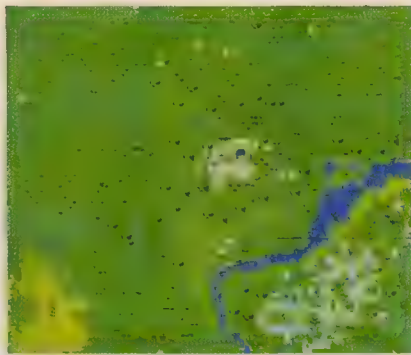
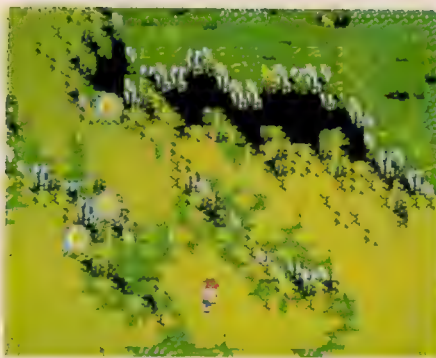
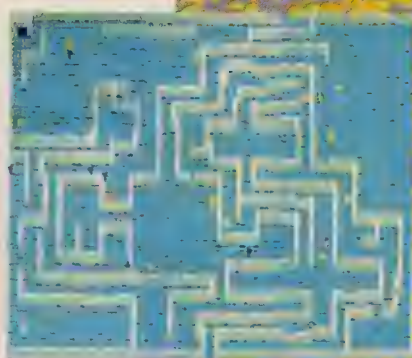
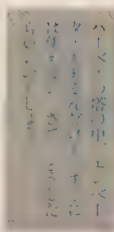
メモリーや、技術的な問題がからんで、今回は、PC-8801mkIISR以降（88VAもふくむ）の2ドライブ専用と、MSX専用のロム、MSX2専用のロムの3種類のみ。ロムはなんと、MSX、MSX2用ともに4メガロムになる。メッセージの表示が日本語の場合、漢字が使われているが、88SR用、MSX2用のみならず、MSX用でも漢字が表示されることになった。

T&Eソフトには、毎日、ユーザーからの手紙やはがきが、100通近く来る。T&E

地下洞窟でランプをつけて移動しているところ。どっかで見たことあるけど、これは独自に考えてたものとのこと。今はいえないけど、新趣向も。

透明な板。近づくと……

これが、ハーベルの塔。なんと地上20階もある！

わっ。いきなりデカい城

国

超新作レビュー

巨大な地割れ。もちろん、落ちたら死ぬ。

ソフトのスタッフは、そのすべてに目を通している。ユーザーからの便りが、時には、新しい企画に結びつくときもある。

この『Ⅲ』も、じつは、1枚のはがきから始まった企画なのである。企画の始まりから、開発の裏話を、「T&Eマガジン」という、ユーザー向けに発行しているT&Eソフトの雑誌に、内藤さんがくわしく買いているが、その中から、特別にポプコム読者向けに抜粋して、原稿を送ってくれた。

内藤さん自身が語る『ハイドライドⅢ』開発裏話！

2月もすでに後半に入り、日ざしが春らしく感じられるようになりだしたころ、名古屋の片隅に位置する、T&Eソフトの開発部は、あわただしくなりだした。そう、年末商品を企画する時期である。

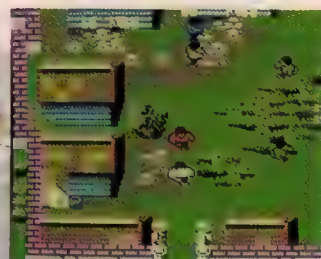
私としては、『ハイドライド』は、『Ⅱ』で完結させるつもりであったが、『Ⅱ』でやり残した点もないわけではなかった。しかし、『Ⅲ』を手がけるともなると、絶対に妥協は許されないだろうし、シミュレーションがブームの時期に、再び、ARPGを開発してだいじょうぶなのだろうかという不安もあった。そんな葛藤のなか、『Ⅲ』の開発を決定する直接の原因となったのが、MSXユーザーからのはがきであった。このはがきがなければ、今ごろは、もっとちがったタイトルのゲームを開発していただろう。

企画が決定したのが、3月の頭。スタッフも決まり、相当数の開発機器が購入された。4月に入り、メインプログラムの開発に着手し始めるのとほぼ同時に、三浦女史（『Ⅱ』でもグラフィックを担当）が本格的にグラフィックを手がけ始めるようになる。

ところで、『Ⅲ』の売りはまずなんといっても、美しいグラフィックである。それも、ただ美しいだけではなく、完全な形で重ね合わせをしているのだ。美しいといえば、音楽についても語らないわけにはいかない。6ボイスフルBGM13曲からなる音楽は、パソコンの音かと耳を疑うような美しさだ。当然、マップ数、キャラクター数、アイテム数など、すべての点で、『Ⅱ』を上まわっている。

6月に入って、各機種の担当も決定したところで、機種ごとの、メモリーの予想使用数を計算することになったのだが、ここで、全員がまっつぁおになった。まずPC版は、本体メモリーと、ディスクメモリーの両方が足りない。対策として、変態フォーマットによってディスクの容量を通常の320Kから370Kにし、マップデータを、画面を切りかえるごとにディスクから読み出すことにした。さらに読み出しによる、ゲームの進行スピードのロスをなくすために、マルチタスク処理によってプレイヤーが移動している最中に、予想される位置のマップデータを先読みしてメモリーに配置することにした。

MSXの場合も全然メモリーが足りなかった。が、これは「メモリーが足りないんだったらしょうがないんじゃない」の社長のひと言で、一気に、4メガロムに決まり。それでも、4メガ全部使いきってしまうというすさまじいデータ量なのだ。

ハマチ部屋がなくなったせいで、実際のプログラミング時間が減ってしまっていることもあるので、しばらくは、休日返上でプログラミングしようと思っている。読者のみなさん、心配しないでね。今度こそは、発売日を守りますから。がんばるゼイ。

待ってましたの内藤さん。

MSX版も製作快調！

MSX新作ソフト紹介

先月号で、MSXのソフトがにぎやかだとあったたが、今月号もなかなかパワフルなMSXのソフトがそろった。MSXのソフトは、今後年末年始にかけ、次次リリースされる予定だから、ユーザーは見のがせないゾ。

本物のF1とまではいかないが、十分燃えられる。指手のキミ、汗でレバーがすべらないよう気をつけよう。

F1スピリット

コナミ　MSX

腕が鳴る

「F1」といえば、もうすぐ鈴鹿でも行われるがコナミからそれに先がけてゲームが出たので紹介する。

それが、コレだ。

なんてったって、あああた、自分の好みに合わせてデザインした車でゲームができちゃうんだからうれピーやんけ。それに、コースだって、飽きさせちゃいかんとばかりに、F1コース16戦と、ほかにラリーとF3なんか足しちゃうと、全部で21ものコース選択ができるってんだから、ちょっとうるさいムキには腕が鳴るってもんでしょ。とかなんとか、思い入ればっかりいっちゃったけど、もっとくわしく説明しないとわかんないよね。うん、そうだよね。アイム・ソーリー、ベリー・ソーリー、総理大臣は中曽根さんだよ。

と、意味もなくノってしまった。たはっ。さあ、それではマジメにいってみましょうかね。

腕だめしはストックレースから

まず、ウィーンと電源を入れるとタイトル画面。う〜んタイトルだ。と感動しつつゲームは進む。おっ、出ましたよ。選択画面が。カッコイーじゃんかよ、車のイラストがっ。なになに、

ボディー　エンジン　ブレーキ　サスペンション　ミッション

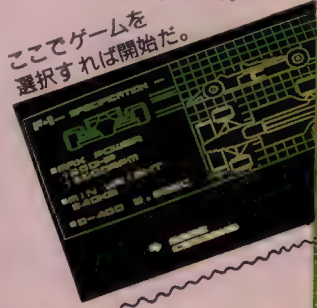
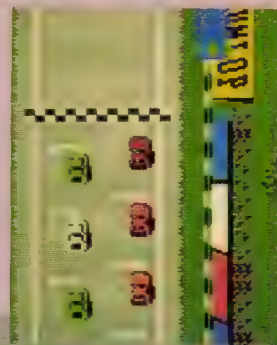
F-1 SPIRIT オリジナルカーは、このなかから選んでつくれ

レースもコースもいろいろある

またまだあるこんなレースも

ゲームとコマンンドに分かれているな。やっぱ、ゲームっきゃないでしょ。ここは。心なしか指をピクピクふるわせつつボタンを押すと、ストック・レースとラリーとF3に分かれているな。いやはや、左上にはコースのイラストが出ちゃってもう、手がこんでんだから。ブチブチ。これって、選択しようと思っているところに矢印を合わせると、そのつど左上にそのレースのコースが出るので、難易度がわかるようになってる。まっ、最初は手ごたえを見るためにいっちゃん簡単なコースでがしょうね。ってことは、ストック・レースだに。いきましょう。ムンッ。

おおっ、今度はレディーモードとオリジナルデザインに分かれているぞ。やはり、ここでも手ごたえを見るためレディーモードでしょうね。でも、レディーモードでも3つのできあいの車のなかから1台選ばなくてはならないんだ。でも、ボディーの下に重量とかエンジンの形態とかが表示されてるから、レースの種類に合わせて車が選択できるんだ。そんで、このなかにはちゃんとギアをチェンジするマニュアル車もあるから、今までもの足りなかった急なカーブ減速したあとの立ち上がりが早くなったぞ。

ここでゲームを選択すれば開始だ。

周回ごとのタイムが表示される。

⬅右のウインドーの上から順に説明するとコースと現在いる位置および残りの周数。中段は、スピードと順位とミッションの段数。下段は、ガソリンの残量と破損箇所を教えてくれる部分。つねに見るようにしよう。

男でも女でもやってみるっきゃないゾイ！

後ろからぬこうとするやつは、クラッシュしてしまえ。

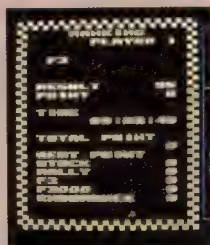
自車デザインの組み合わせは460以上

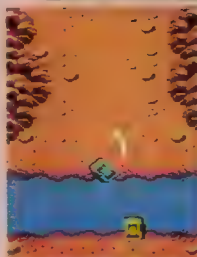
じらすワケじゃないけど、レースのほうはあとにして、オリジナルデザインのモードにいっちゃおう。ビーン。と、ここですでにスゴイ！と叫んでしまった。だって、ボディーから選べるんだもん。オリジナルデザインだからあたりまえなんだけど、なんかウレシイよね。でね、これ形と材質は同じなんだけど、硬さとか重さなんかがちがうんだ。もう、プロになった気分だね。もしかしたらピット・クルーになりたい人の教材になりうるかもしんないぞ。なんちゃって、いいかげんなこというとコワイから、次ね。ボディーを適当に選ぶと、次はエンジン。これもやはり３種類ある。車のお勉強になってくるよ、ここらへんにくるとターボだってDOHCだって全部あるから、けっこう悩む。どれもいいから。だから、弱点を考えて選ぶのがいいかもしれないな。そんで、もちろん次はブレーキで、その次はサスペンション。最後にミッションを決める。ここまで自分好みにしちゃうと、レースやって負けると悔しいだろうなぁ。なんて思ってもしまう。

おっ、ピットのマークが表示されてきたぞ。

ピットに入って修理にかかるタイムも表示。

よし、修理がすんでレースに復帰だ。

ゴール！

レースが終わると、成績も表示される

ホレッ、このようにすぐ横転する

ラリーは道の悪いところも川も通らねばならない。

ストック・レースでも、アウトコースをムリなスピードで曲がろうとするとこうなる。

2人用だってバトルだってある

もうレースの数も車のデザインだってそうだけど、２人用とバトルがあるのは、感嘆する。バトルなんか、グワングワンぶつかりそうになってくるのをかわしながら進むレースだから、スンゴクおもしろい。マニアにはよだれタラタラだもんに。

レースは楽しよ1、2、3、4

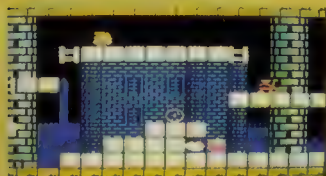
お待たせしまったが、いよいよレースでがす。いやあ〜、ワクワクすんね。そんで、いろいろプレイしてみたんだけど、ラリーがいっちゃんむずかしいね、コレ。というのも、ラリーは地図をあたえられて、一定の速度で山道なんかを走るやつだから障害物が多い。写真を見てもわかると思うけど、ちょっとぬこうとすると、すぐ岩なんかにぶつかっちゃって、横転。復帰するんだけど、タイヤやブレーキなんかが破損しちゃう。ここらへんもおもしろいところで、破損のサインが出る。そんで直さないとレースに支障が出るから、ピットに入って修理してもらう。そのときついでにガソリンも入れちゃったりして、万全の処置でレースに復帰できるんだ。でも、あまりそこで時間がかかりすぎると、レースは進んでいるワケだからどんどんぬかれたことになって、順位が下がっちゃう。まあ、そこらへんのかねあいも考えなくちゃならないから、リアリティーあるよね。

また、周回ごとのタイムも表示されるんで、ちょっと突っこみがあまいな、なんてわかるからイイんだよね。さらに、コースマップの横にはあと何周残っているかわかるように表示されているから作戦が立てられるんだ。と〜にかく、最初は慣れなくて何回もひっくり返ったり、ガス欠でリタイアになっちゃったりするけど、慣れちゃうと、もうおもしろくてしょうがない。んで、インをとろうと必死になってバトルしちゃうんだ。この攻防がまた迫力ある。う〜やっぱ、これって、絶対やってみなくちゃわかんないよ。損はしないぞ。やってミソ！

DRAGON SLAYER IV ドラスレファミリー

完全攻略袋

はーい、コミカ。1カ月のごぶさたなのでありました。ガッツでビシバシお得意のポプコムが放つ、超特大サービスの『ドラファミ』攻略袋だよん。で、これはMSX2版。MSX版は多少ちがうというウワサもあるので。でも8ページしかなくて、全部入りきらないのね。で、ポプコム先月号のマップを参照しながら、このページ読んでほしい。マップなくてもヒントばっちりだけどね！

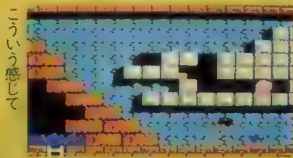
とりあえず口上もふくめていってみたい。えー、先月号の付録の『ドラファミ』マップ。あれを見ていただけるとわかると思うんだけど、左に1から16までの数字、下にA、B、C、Dって書いてあるでしょ！　今回はマップまでのせてる余裕ないんで、場所のことは、A1とか、B12とかいう書き方でいってみようと思う。だから、これを読むときは、マップを広げて、わかりにくかったら、ブロックごとに線を引くなりしてちゃぶだい！

まだいらない。ポーション（A1）。

パン。あんまりありがたくない（B1）。

これはナイスなボーナスだぜ！（C1）

ここがぬける（D1）。

一見、囲まれてるけど（D2）。

共通面は、いちばん上の段と、A2、A3、B3の一部とB4の一部、B5の大部分とB6。各面に行くための通路という役目と、D2にあるグローブをとりに行くという役目。グローブとりに行くのはだれでもいいんだけど、ジャンプ力のあるリルルか、ダメージを受けないポチがいいみたいで、ポプコムではポチでやってる。途中、宝箱もあるけど、ここで、床がくずれるとことかお勉強して、いちばん右まで行って、下のブロック。ここも宝箱がブロックでおおわれているけど、左から入ってけばOK。A2のクリスタルもねっ！

こういう感じで

ほら、グローブ発見！

帰りの急行券だ。

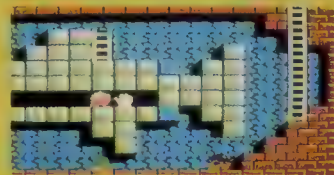
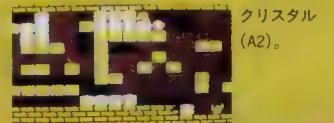
クリスタル（A2）。

ドラゴンの右下（B6）。

ここ通過できる（C7）。

ポーション（B7）。

パンもらってもねえ……。

こんな感じ（B9）。

ポチは共通面から連続登場。とりあえず家に帰ったほうがいいかも。で、ドラゴンのいるとこの右下から。いきなり左へは行けないので、右→上でC6。こことC7のショップはろくなもんじゃないので、C7の真ん中のカベ突きやぶってB7。ポーションがあるのでいただいて、B8。階段でB9。ここは、サカサツララ。上方向のキー押しながら、歩いて、階段上って上のほうから、右行くと、ガサゴソくずれるので、右方向。小山の中もくずれるので、B10。C10には、パワーナックルとファイア・ロッド。高いけど。で、本来のお目当て、クラウンは、ここを上ってって、石段のてっぺんからジャンプ、C9から、また、C8に上って、いちばん右。だから、ここまで、ストレートに行ってもいいわけ。でも、

ずりずりっ(B9)。

ジャンプ（B9）。

ここに出て（B8）。

パワーナックル（B8）。

ここから下りて（B9）。

とりあえず（B10）。

ラーメン面には絶対ほしい(C11)。

すんなり（D12）。

すぐ近くに宿もあるけど(D12)。

モンスターにからみながら(D13)。

マトック（D13）。

モンスターに助けられて。

上るまでに、よく落ちる。

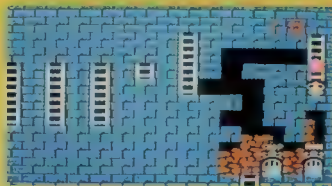
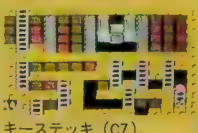
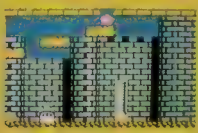
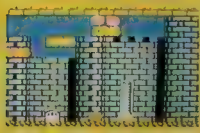
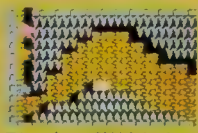
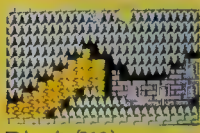
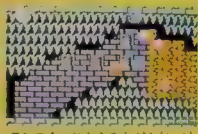
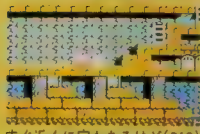
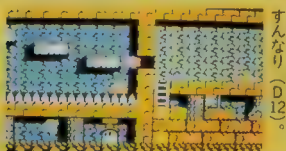
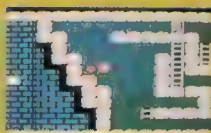
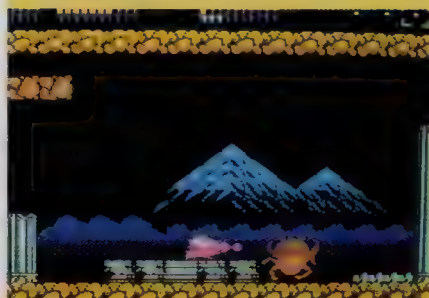
ジャンプ！

通れるわけね（C9）。

毒じゃっ！

ここに出て（C7）。

キーステッキ（C7）。

クラウン（C8）。

キーステッキぐらいは持って帰らないとねー、というわけでキーステッキがあるのが、C7。C8から上ってって、いちばん右端。ここも階段と階段の間カベぬけしないとなんないけどね。クラウンをとると、そのままミドルキャラのとこ行っちゃうので、こっちを先に、ってことはもういいか。ショップでは、クリスタルを30円で売ってるとこがあって、これはわりとお買い得。早く安全な家に帰るには必要だもんね。で、これがC11のぐるぐる回りのいちばん奥。これって、ラーメン面とも呼ばれてるけど。で、ここに来る前に、スクロールとっといて、なおかつ、C11の右端のスクロールとると、ぴゅーん！って感じで行けてうれしい。で、クラウンとったらミドルキャラなんだけど、ここで問題になるのは、お母さん（メイア）やリルルがわりと死にやすいので、クラウンとる寸前で家に帰ってきて、今度はラストのお母さんから順にタラチュネス、とかと戦わせるって手もある。これだと多少楽になる。どっちにしても、シールドがないと、ダメだけどね。

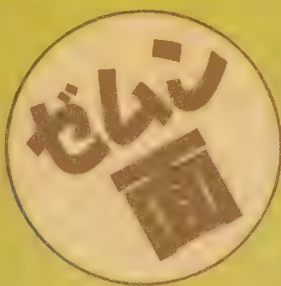
ポチのショップカタログ

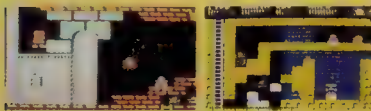
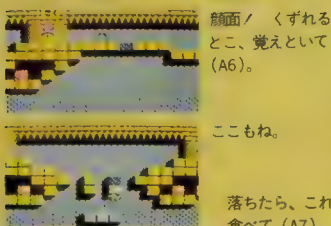
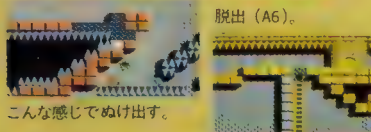
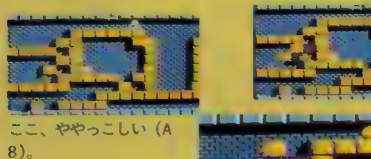
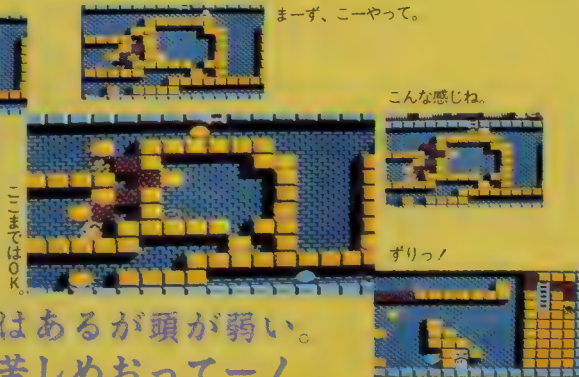
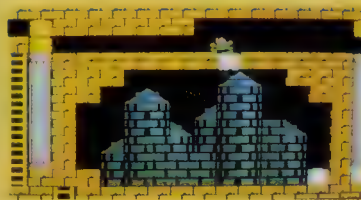
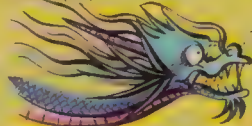
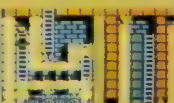
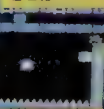
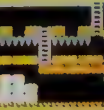
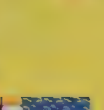
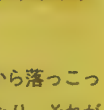
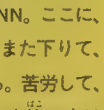
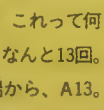
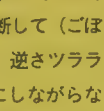
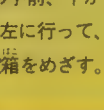
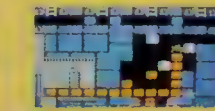
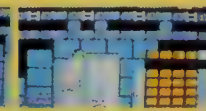
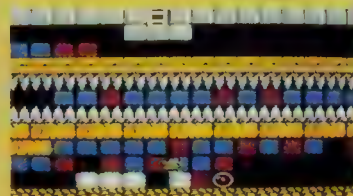
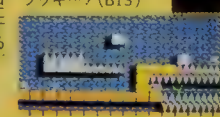
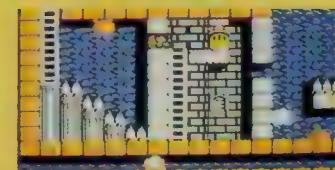
場所	アイテム(プライス)
外	エリクサー(50)、クリスタル(95)
D1	M・ボトル(90)、エリクサー(90)
C6	M・ボトル(90)、エリクサー(90)
C7	M・ボトル(65)、エリクサー(65)
C10	パワー・ナックル(90)、ファイア・ロッド(90)
C11	アーマー(70)、クリスタル(30)
D11	パワー・ナックル(90)、M・ボトル(90)
D12	M・ボトル(40)、クリスタル(50)
D13	パワー・ナックル(90)、ファイア・ロッド(90)
C9	パワー・ナックル(70)、ファイア・ロッド(70)
C8	M・ボトル(60)、エリクサー(60)

タラチュラス。弱い！

B4。ラッキーッ！

ラッキーな拾いもの(A4)。

例題面。この上に（A4）。

お父さん、がんばって！の声に送られながらゼムンは、家を出る。ダンジョンに入る父を見送りながら、娘のリルルはつぶやいたのだった。「お父さん、またお弁当忘れてった……」。じつはお父さんは、奥さんのお弁当が好きじゃなかったのでした。「やたーっ！　ダンジョンの中のほうがうまいもん食えるぞーっ！」とか、小躍りしてたとか。とかなんとか書いてるときりがないので、本題に行ってみよっ！

お父さん面は、ドラゴン面の左上から。上りきったとこに（B4）、ショップがあって、パワードブーツ売ってるけど、こんなの買っちゃだめよ。あの例題のとこの上に、宝箱があって、あそこにあるかんね（A3）。それから、やっぱ例題のとこから、下に下りてくと、A5にもロッドがあるのでよろしく。で、それとったら、いちばん左のとこから、A6に行って、岩押しのテクを駆使しながら、A5のとこを右へ。いちばん右上の宝箱はモンスターなので無視。右下から、ずりずりって落ちると、顔面。ここ、まゆ毛の部分が穴あくので、落ちないように。まっ落ちてもツララで少しやられるだけで、くちびるの上のほうがやぶれるので、上にもどれるけど。で、鼻のところで落ちるので、左キーをめいっぱい押して、くちびるの上から、A7、A8へ。ここの岩押しも神経使う。いちばんややこしい、と思ったとこを写真で出してるので参考にしてね。で、また右端から落っこって、A9へ。で、例の綱わたり。それが過ぎたとこで、ショップとINN。ここに、宝箱で、アーマーっすね。また下りて、A10。ここはいちばん右から。苦労して、左端のほうから下りても、宝箱の中は毒。A11は、岩下りの連続。これって何回くり返すか知ってた？　なんと13回。A12で苦労して、また右端から、A13。B13へ行って、INNを経由して、B12、B11へ。ここをウルトラ横断して（ごぼごぼくずしてくんだよね）、逆さツララのダメージ受けないようにしながらなおも右へ。上に上る階段の手前、下がくずれて、B12へ。ここを左に行って、岩で綱わたりしながら、宝箱をめざす。

またまた／(A9)

ここね、アーマー（A9）

イキオイで駆け上がる。

苦労してもダメ（A11）。

慣れると気持ちいい(A11)。

ここはちょい苦労(A12)。

パワード・ブーツ（A3）。

ロッド（A5）。

A12。

どこまでも続く

こんなとこか。

ここは……

こうやって下りる（A5）。

ここは……

こんな感じ。

こうやって、

綱わたり（A5）

顔面／　くずれるとこ、覚えといて（A6）。

これ踏み台にする。

ラッキー／(B13)

こうね（A13）。

ここもね。

落ちたら、これ食べて（A7）。

ここが決め手／(B13)

脱出（A6）。

こんな感じでぬけ出す。

まーず、こーやって。

ここ、ややっこしい（A8）。

こんな感じね。

ここまではOK。

ずりっ／

わしは力はあるが頭が弱い。
こんなに苦しめおってー！

ゼムンのショップガイド

場所	アイテム（プライス）
B4	パワード・ブーツ(95)、クリスタル(90)
A5	パワー・ナックル(90)、ファイア・ロッド(90)
A4	M・ボトル(90)、エリクサー(90)
A6	M・ボトル(90)、エリクサー(90)
A7	マトック(95)、パワード・ブーツ(90)
A9	パワー・ナックル(90)、ファイア・ロッド(90)
A10	キーステッキ(90)、クリスタル(50)
A11	M・ボトル(90)、クリスタル(90)
A13	アーマー(30)、キーステッキ(50)
B13	M・ボトル(70)、エリクサー(70)
B12	M・ボトル(30)、クリスタル(30)

ほらね。

B11から下りてきて（B12）。

こうやって踏み台つくって。

やたーい！

思いだったりする。

あと、常用アイテムとしては、グローブ、パワード・ブーツ、それに、パワー・ナックルか。綱わたりみたいなとこで、よっぽど、どんくさいことをしなきゃ死なないし。アーマーは、つけるの勝手だけど、MPがすぐなくなるから、おすすめできましぇーん。

ふん、わが敵にあらず！

しゅわっち！(B11)

気にしないで進めば（B11）

ガバゴボ（B11）

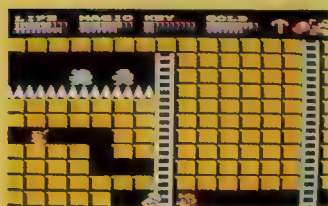
すると、それがクラウンなのだなー。

その前に、クリスタルを安く買いたいっていう人は、B12の右端のショップへ。30円。マジック・ボトルも30円なので、とりあえず、ほしい人は。

クラウンをとると、ミドルキャラ。

こいつが、エレボーンというやつ。何なんだっ！

まっ、お父さんの場合は、攻撃力が強いので、ビシバシやってれば、さして苦労はしないはず。

えー、お父さん面の注意としては、やっぱ、岩の動かし方でしょうね。とくに、上から落ちるときに下の岩を左右に動かすときや、ジャンプして真上の石を動かすとき。失敗しやすいんだよねー。これは、ジャンプしたり、下りたりする前に、動かしたい方向のキーを一度押しておけば、かなり楽になるはず。とくにウキブイのとこなんか、失敗すると、泣く

ジャンプシューズをとりに（B14）。

ここから上へ

というわけでリルル。ここ、はっきりいって、きらい！ 死にやすい、MPなくなりやすい、で、もう一っ！ いやっ！って感じ。まっ、ここ行かないと、先進めないから、そうもいってらんないけどね。で、まず最初に、お兄さんに、盾を買ってきてもらう。盾もどっかに隠されてるはずなんだけど、どーしても見つかんない。で、ショップに売ってるんだけど、これがロイアスしか行けないとこなの。まず、ロイアス選んで、クラウン装着させて、B6のセリナ姫から、B10のショップへ。ここで、シールドを95円で売ってる。エリクサーも10円だから、もし必要なら、お金ためて、来てね。お母さんと、リルルは、これがないと、ミドルキャラと戦えない、とっにかく弱いんだから。このショップのとこからジャンプすると、プレートが現れて、またワープだかんね。

で、リルル。本チャンに行く前に、お母さん面のB14、A14を通って、A13の、ブロックで囲まれたとこ行って、ジャンプシューズ。自分のものは自分で、

ジャンプシューズ（A13）。

ここから本チャン。

シールドを買いに、クラウン持って、もっちろん、お金も持って。

というわけ。またもどるの大変だったら、クリスタル。で、本当のリルル面へ。ここは、ドラゴン面の右上から。ここって、ろくなもの落ちてない。しいていえば、D9のウイングくらい。これだって、C4のショップで売ってるしね。だから、D5から始まる大トランポリン大会。これをパスできないかって、やってみたら、やっとこさ、うまくいったけど、あんまおすすめできない。やっぱり、落っこちて、また上って、のくり返ししなくちゃいけない。aって書いてある写真のとこから（ここはエリクサーだからとっといたほうがいいと思うけど）、ここから右のへりへ上って、ジャンプ、ジャンプをくり返せば、上ってくるのは、いちばん右端だけでよくなる。これを覚えると、だいぶ楽になるはず。で、お目当てのクラウン

何だこりゃ（D3）。

隠れーNN。

隠れショップ（C3）。

安い。

は、B3にある。意外に出口に近いとこなのに、すっごい遠まわりしなくちゃいけないってわけ。ここも、B3に行っただけじゃダメで、右側に飛びのって、左に飛んで浮き石にのってB2の柱の上に立って、落ちながら右を押す。もちろん、この前に、シールドとマジック・ボトルを用意しとくこと。もう、つけかえてるひまないかんね。で、リルル面では、ジャンプシューズはいてるときは、落ちる衝撃と、防御力が弱くて死にやすいのと、マトック使ったりで、

これだけくずして（C5）。

クリスタル（C5）。

ここでエリクサー（D5）。ファイア・ロッド（D10）。

ここまで上って（D9）。

寄り道するだけの価値はある（D11）。

タコには死んでもらう。

飛び降りて（D8）。

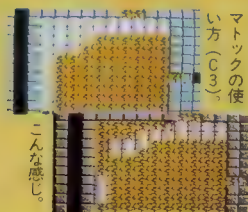
あんまり意味ない(D7)。

お兄ちゃんにいっとこ。

マトックで足場(D7)。

ウイング(D9)。

もっとまじめにやってればねー！
柔道の受け身！

マトックの使い方(C3)。

こんな感じ。

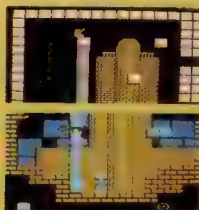
要するにINNをこまめに使わなくちゃいけないってこと。どこにあるか、よーく頭に入れておきたい。ミドルキャラのアークウィンガーは、直接ぶつからないとこからしんぼう強く弾を撃ち続けること。がんばれ!

リルルのショップガイド

場所	アイテム(プライス)
B5	マトック(95)、パワード・ブーツ(50)
C5	パワー・ナックル(90)、ファイア・ロッド(90)
D6	M・ボトル(90)、エリクサー(90)
D7	M・ボトル(40)、エリクサー(40)
D10	M・ボトル(70)、エリクサー(70)
D9	マトック(90)、ジャンプシューズ(95)
D8	パワー・ナックル(90)、ファイア・ロッド(90)
D2	M・ボトル(40)、エリクサー(40)
C4	ウイング(95)、アーマー(80)
C3	ジャンプシューズ(50)、エリクサー(20)
B3	エリクサー(60)、クリスタル(30)
B2	M・ボトル(20)、クリスタル(40)

いよいよ、フル装備。

B3。上に行って!

接触はさけて!

ここから飛び降りる(B2)。

右キーを押しながら……

クリスタル(A14)。

マジック・ボトル(A15)。

ここから下りる(A15)。

おなかすいてる人はドーゾ(A16)。

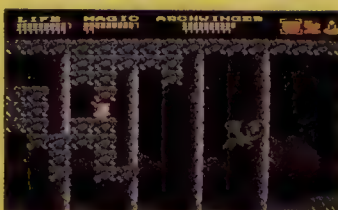
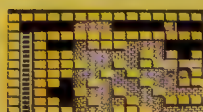
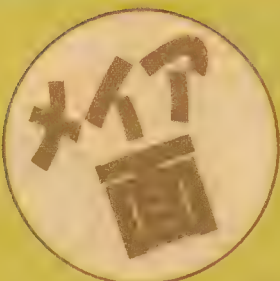
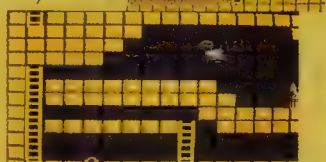
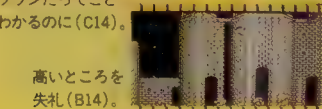
ブイをずらして(B16)。

こんなとこね。

キーステッキで使ったぶんを補充(B15)。

こっちも入れない(C14)。

ポリポリ(C16)。

もうお金いらないんだけど(C16)。

いよいよメイア面。ここまで来たらもうあとちょい。でも、原稿量こんなにけずることない、と思うけど。ドラゴンの左下からピューンって下りて、B14から。A14は、たいしたものないわりに死にやすいので要注意。とにかくお母さん、死にやすい。A15は左端のほうが床がくずれて、A16へ。そのままB16行って、順路をざっといっちゃうと、B15→C15→C16→C15→D15→D16→D15→D14→C13→C12→C13→C14。ここにクラウン。いちおうチェックしときたい宝箱は、D16の右端のキーぐらいかな。やっぱり、INNの場所はよく覚えとかないと、ここはつらい。クラウンのあるとこは、いっとくけど、横からは絶対行けない。

上から行く。C14に最後のINNがあるっしょ。で、あそこで、MP最高にしといて、鍵を開けまくって、クラウンのすぐ上のとこまで行くの。ここでクラウンに飛びつくと、えらいこっちゃ、で、MPほとんどない状態で、ミドルキャラと闘わなきゃないない。だから、また戻るんだ。もう一度INNに入ってから、クラウンに直行。もちろん、鍵使ってもいいけどね。

ラストのミドルキャラ。これは、はっきりいって強い。やっぱ、これ考えたら、最初のほうにいった順序ひっく

クラウンだってことはわかるのに(C14)。

高いところを失礼(B14)。

上に上って（D15）

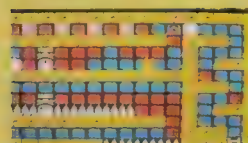
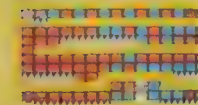
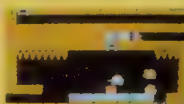
ウレシッ♡(D15)

まっ、もらっとこ(D16)

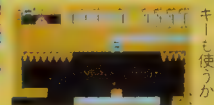
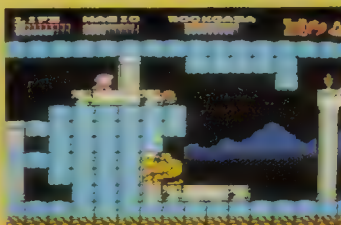
ブロックを受け止める（C12）

D14をぬけて

いよいよ！

キーも使うか

エリクサー(C12)

キーステッキ使ってくか(C14)

えいっ！

途中のINNでアイテムかえ

メイアのショップガイド

場所	アイテム(プライス)
A14	M・ボトル(90)、エリクサー(90)
A15	アーマー(90)、ロッド(90)
B10	シールド(95)、エリクサー(10)
C16	エリクサー(90)、クリスタル(90)
D15	M・ボトル(70)、エリクサー(70)
D14	キーステッキ(90)、エリクサー(90)

り返して戦う、というパターンが名案のように思えてくる。だけど、もうここまで進んだら、あとにはひけない。ウイング（これは、１回しか使わないけど）と、シールドと、マジック・ボトル持って、これもしんぼう強く戦うしかない。くれぐれも、ロックガイアに体当たりなんて考えないように。

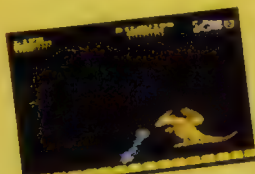
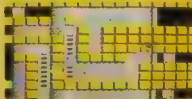
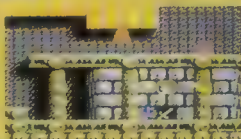
強すぎますね！ロックガイアさま。

ここのプレートから（Ｂ８）。

ドラスレへ（Ｄ４）

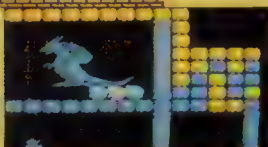
とりあえずワープ(B8)

いよいよディルギオスとの対決だよん／

いよいよロイアス。自分じゃたいしたことしないのに手柄をひとり占めするやつだ。まっ、いいか。で、ドラゴンの絵のとこに行くとドラゴンが出てくる、はずなんだけど、出てこないという人。いないと思うけど、いちおう。シールド、ドラスレ、アーマー。この３つを装備してないと出てこない。もちろん、クラウン４つ持ってることね。だから、セリナのワープで行っても、だめ。もちろん、ドラゴンスレイヤーとりに行くときは、Ｂ８の右端のプレートを使ってドラスレのとこ行って、今度はA14とか変なとこ出る。一度上のほうにもどって、山の中腹にあるINNで装備をととのえて落っこちる。ディルギオスは、やっぱ強い。弱点は、おなかと足。頭はやっぱり固いみたい。でも、そうとう、がまん強く、しんねりとやらなくちゃだめだけどね。

一度もどって

死ねっ／

おー、こわ！

へっ、へっ、へっ／やったぜいっ／

悪霊をあやつる
最強の竜をたおせ！
刺激的スーパーアクション

牙龍王

ザイン・ソフト　MSX2　2メガロム　6,400円

コケッ！

すでに、画面写真を見てお気づきになられた人もいるだろうし、このさい、隠したところで始まらない。初めに、はっきしいっちまおう。そう、この『牙龍王』は、あのコナミの『×××』に似ている。まあそりゃ、こんだけ多く

1面。石畳と松林が続く。　2面は砂漠ふう。

のゲームが出てくれば、少しぐらい似てくるのもやむをえないかもネ。

場所は東洋、神々がまだこの地を統一しきれない遠い時代の物語――。地上には悪霊がはびこり、それらをあやつるのは〝牙龍王〟と呼ばれる最強の竜であった。牙龍王は牙龍城にすみつき、天災を引き起こしては、漢の国の人々をおびやかし、苦しめていた。一方そのころ、倭の国に神の子として生を受けた1人の若者がいた。若者は牙龍王のことを聞くと、みずからその宿命を悟り、牙龍王をたおすため、漢の国、牙龍城をめざすのであった。想像を絶する苦難が待ち受けているのも知りつつ……。

画面は、縦方向スクロールで、武器は8方向に対応。とくに、AVG、RPG要素もなく、昨今ではめずらしい、ひたすらのアクションだ。

ステージは全7面。それぞれの各ステージの最後には、お決まりのデカキャラがひかえている。これらのデカキャラをたおすと、アイテムの巻物が手に入り、これを集めることによって、最終ステージの牙龍王との対決となる。とにかく、このようにゲーム構成はいたって簡単なもの。アイテム類もお決まりで、これといって目新しさもないんだが、ただ無敵の黄金竜に変身できる竜のウロコというのが、ややおもしろかったりする。

マップもいくつかのワープポイントはあったりすれど、さほど広くも複雑でもなく、日ごろ鍛えたキミたちのアクションの腕にかかっては、ややもの足りなく感じるかもしれない。

画面に関しては、完成前だから、パラメーターやアイテム表示のウインドーがないと思われたかもしれないが、話によると製品版にもないんだそうである。

この、いつ殺されるかの緊迫感が特徴といえばいえるかな。余計な表示ウインドーがないだけ、画面いっぱい暴れられるってもんだ。

主人公に名前を！

ところでこのゲーム、主人公に名前がないんだよな。自分の名前を打ちこんでプレイするってわけでもなくって、ホントの名なしのゴンベなのだ。神の子だとか若者なんてんじゃ、プレイするほうもちょっと力が入らないんじゃないかな。「がんばれ神の子」「負けるな若者」とかいったって、こりゃ熱くならんわな。

そのくせ、敵の怪物にはそれぞれ個別にしっかりと名前がある。われらが主人公にはぜひキミたちが、カッコいい名前をつけてね。

戦獣をたおすと現れる、ガツツマーク。

3面は火山地帯。

地下もある。

6面は空中戦だ。

この奥に牙龍王がいる！？

アイテムは、これだっ！

なかにはデカキャラをたおさないと、手に入らないものもある。

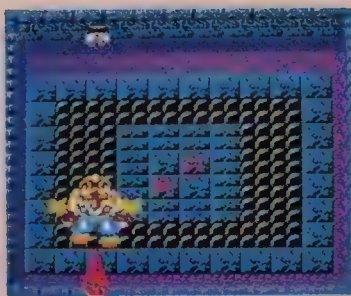
デカキャラは、そのタイプにより、牙神、闘神、戦獣の3つに分けられる。戦獣をたおしてこそ面クリとなるのだ。

巫女の小夜ちゃんが、お札やおはらい棒で妖怪を退治する摩訶不思議ゲーム

奇々怪界

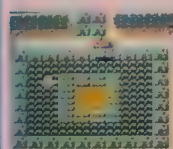
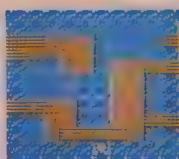
ソニー㈱　MSX2　メガロム　5,800円

シーン3の大物妖怪「仙山」。てんぐみたいでしょ。

「仙山」をやっつけて下から出てきたのが「恵比寿」。

すぐに海に落ちてしまう恐怖のシーン7

7人そろっていうことが、コレ

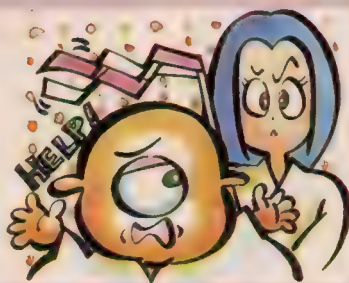
これがお札である。

おはらい棒を振る。これは180度振れる。

地蔵たらけの「地蔵迷路」

おー。宝船じゃ。

小夜ちゃんアンタは最高！

よほっほっほーい。以前ビデオゲームで人気のあった『奇々怪界』が、今度はMSX2で登場したよーん。主人公は小夜ちゃんというカヨワソウな巫女さん。その彼女が、大物妖怪に閉じこめられている七福神たちを助け出し、最後に宝も見つけてあげる、というゲームなのじゃ。んが、これが簡単にいかない。それは、全部で7つ（七福神の数）あるシーンに妖怪たちがうじゃうじゃ出てきて行く手をはばむからだ。それに各シーンにある、大物妖怪のいる門のカギを見つけて扉をあけて、そいつらをやっつけなければいけないからに。でね、そのうじゃうじゃ妖怪のなかには「からかさ」はいるし、「砂かけババア」はいるし、「子泣きジジイ」はいるし、大変なものである。

さて、これにわれらが小夜ちゃんはどうやって対抗するか？　ふっふっふ。なんと、お札やおはらい棒な・の・だ。斬新でしょ。まったく知らないで戦おうとすると、何を投げたり振ったりしてるかわからないからね、これは。と、こんな感じでゲームをやっちゃうわけなんだが、最初の面は簡単いったんもめん。まずお寺の鳥居の前からスタートしていっちばん初めにオーソドックスな白いオバケ3びき組に出会う。これはお札弾でやっつけられるチョロイヤツ（だけどすべての面に登場してくるのだ）。次は赤いなんかよくわからない玉が飛んでくる。これもチョロイ。そうそう、お札は最初の白以外、赤（貫通砲）と青（長く飛ぶ）と黄色（大きくなる）っていうのがあって、そのどれも道端にある灯籠に隠されている。ほしいときは、赤く光る灯籠があったらおはらい棒を振るととれるのだ。ほかに敵妖怪をやっつけるととれるバヤイもある。敵をたおしたら道なりに進むんだけど、進行方向逆に進むと変な骸骨たちが地面からいっぱい出てきたり、スズメのおばけがピョンピョン出てくるから注意しよう。それと各シーンに必ずあるお賽銭も注意ね。意味はよくわかんないけど、ダイコンやニンジンやキャベツをぶん投げてくるかんに。ゴメン、まだあった、お寺だ、お寺。ここからは、たまにろくろ首がニョローって出てくっから気をつけるやうに。これだけかな？　うん、これだけだ。安心して話を進めよう。どこまでいったっけ。そーだ、そーだ、赤い玉だ。これが出たあとは橋があって、カギがその上にあるから、とるのだ。これがないと大物妖怪のいるところには行けないからね。

とってビシバシ進むと大物妖怪が出てくる。シーン1は豆頭という妖怪だ。これを助け出すと大黒天が助けられる。ちなみに、シーン2は雷電王→布袋（以下矢印で紹介するよん）。シーン3は仙山→恵比寿。シーン4は山姥→弁才天。シーン5は繰珠僧→福禄寿。シーン6は魔尾こん→寿老人。シーン7は魔奴化→毘沙門天となっている。1シーン以後、戦い方も風景もそんなに変わらない。変わっているといえばシーン2から敵から攻撃されることと、シーン7で海の上に浮かぶ橋をわたっていかなければならない、というところ。大物妖怪もシーン4の包丁を投げてくる山姥以外はラク、である。

いよいよラストっとなると、地蔵迷路である。ここでは、七福神にわたす宝を3つ探し当てなければならなくて、いっぱいある地蔵におはらい棒を振って進む。宝は赤、黄、青の3色がある。見つからなければ一生この迷路から出られないというおそろしいところだ。だが、そろえば自動的に終わるから、あきらめちゃいけない。

各シーンの大物妖怪も小物妖怪も七福神もすっべてカワイイし、むずかしいことを何も考えなくてもいいから、これってイイと思う。

橋の上にあるカギ。とらないと終わらんゾ。

石の上には青のお札。そして妖怪「からかさ」。こいつはやられるまでくっついてくる

金太郎のような「ろくろ首」。

超最強
大杉コミカの同時進行RPGレポート

こうなりゃ、もうホントに
今年のNo.1ソフトに
なるかもネ。
やっぱ、おもしろいからさ。

イース 最終回

そして、
とうとう『イース』
は華麗なる
エンディングへ

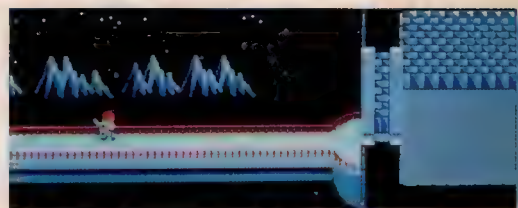
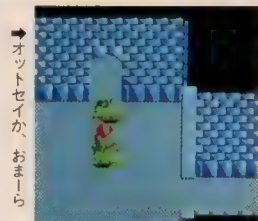
➡やたーっ！

⬆ずいぶん探したせっ！

⬆迷ってる。

⬆きれいっ！

➡オットセイか、おまーら

イースはなぜおもしろいか

わーいっ！　やった、やったーっ！　ふおんとに、おもしろかった！　と、ひとりで大はしゃぎしても、なにかむなしいものが残るコミカです。だって、お便りなんかだと、みんな1日で終わったとか、2〜3日で終わったとかいう人がほとんどで、この連載、すでに2カ月目ぐらいから、とり残されたって感じしてたんだもんね。コミカなんか、そりゃ連載だからってんで、間あけてプレイしてたからっていうのはあるけど、でも合計プレイ時間とか考えると、まる1週間はかかってるはず。まっ、ついにマップかかずじまいだったから、しかたないか。ダームの塔では、メモ程度には作ったけど。それも、迷いに迷ったあげくだもんね。でもおもしろかった。このゲームって、悪口いう人ほとんどいないんだよね。あの『ザナドゥ』ですら、たまに気に入らない、なんていう人がいたのに。まっ、いろいろRPGのパターンとかいうの考えると、これだけじゃないよね、って気もするけど、このゲームは、そういう比較をしたり、というような気にさせないとこがある。このゲームだけが、ひとりで存在してるっていうか。一つの作品として、ジャンル分けとか、そんなことを、意味のないものにしてる、というか。で、コミカが考えた、『イース』のおもしろさ、というのを書いてみたい。

1つ、デカキャラとの対戦！　これは、やっぱり『イース』の目玉だろうな。とにかく、最初は死ぬ。ぜーんぜん歯が立たない。でも、何度か死ぬうちに、パターンをつかんできて、そのうち、敵のHP半分ぐらいにまで減らせるようになる。そうなると、あとは早くて、次の回か、その次ぐらいで、らくーにたおせるようになる。これは、1番目のデカキャラからラストのダルク・ファクトまで共通。この、プレイヤー自身が経験を積む、みたいな考え方が、いいんじゃないかと。

2つ。やっぱり、会話かな？　町でいろんな人に会ったりするのって、当然って感じな

■日本ファルコム　PC-8801mkIISRシリーズ、9800シリーズ、X1シリーズ　：2枚組　7,800円

レアさん
け・な・げ！

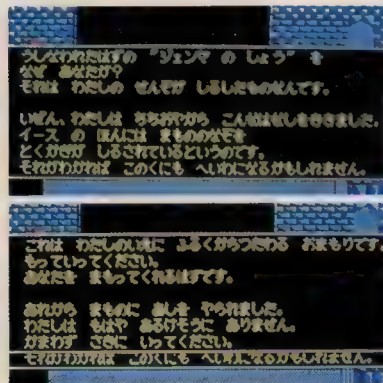
んだけど、ダームの塔に、いっぱい人がいるとこがいいなあ、と。やっぱ、こういうとこって、戦いに明け暮れたりして、サツバツとした気分になりがちだよね。このゲーム、そこのとこが、この塔内の人間との出会いで中和されてるというか。なんか、この人たちにも、それぞれドラマがあって、みたいな、と、ここまで書いてきて思い出したんだけど、ラストのほうで、レアがメガネくれるよね。で、別れぎわに、「このあと、やらねばならないことがある」っていうんだけど、いったい何をするんでしょうかね、ということ。恥をおそれずコミカが推察したところによると、このレアさんは、じつは女神で、アドルを助けるために、ここにいたという説ですね。で、もう少し考えを進めると、これはエンディングで出てくる2人の女神ね、これの片割れなのね。で、もう1人は、やっぱり、だれかなー。サラかフィーナ、じゃないかと思うんだけど。あるいは、この2人は同一人物というか、1人の女神の2つの姿か。なーんて、想像たくましくしているわけだけど、どうかな？ 同時進行は、これでおしまいだけど、このへんの物語で、「これが正解だーっ！ このやろっ！」というのがあったら、お便りください。

➡おおおっとーっ！

⬅あっ！死にそう

⬆これで、そろったぞい！

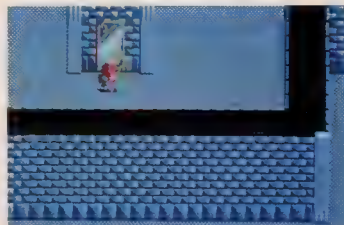
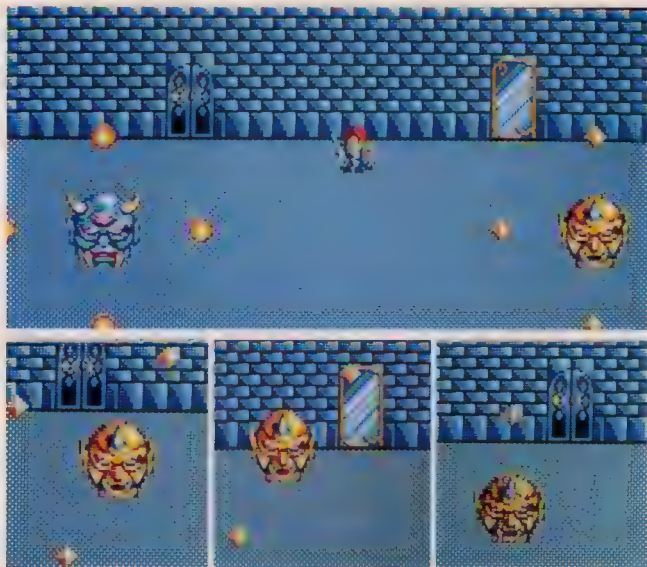
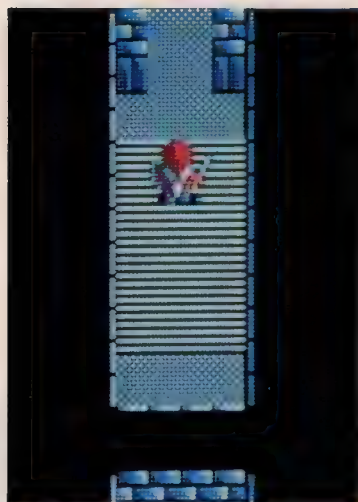
⬇ありがとう、がんばるもんねっ！

ダルク・ファクト 待ってろよ！

さて、先月の続きから。まず、シルバーアーマー探し。これはクリア。で、3階上のラドの塔。ここにレアさんがいるらしいんだけど、ここへ行こうと思ってからが長かった。なんつっても迷いまくった。ここは、前に来たなー、とか、おっ、ここはっ！とか思うと、また牢屋だったり（ここ、またシルバー関係とられちゃう、当然リセットだぜ！）、うもーっ！ やだっ！って感じ。でも、どーにか、こーにか、バトル・シールドをとって、やっとこさ、レアのとこにたどり着いた。ここは、緑色のイモ虫みたいのが守ってて、なかなかやっかい。おまけに、この部屋に入るためには、エビル・リングとブルーネックレスつけてなきゃなんないから、タイマーリングとか使えない。ここで、あわてて、アイテムつけかえて、ブルーネックレスだけはずしたら、あれれ、あれあれ、というぐあいでアドル死んじゃった。で、レアさんに、メガネもらって、んじゃーってんで、またぐるりん。歩いてると、カベがバリッてくずれてモンスターが。こいつらたおしてから、中に入ると、フレイムソードね。ここ本当いうと、逃げまくったんだよね、最初行ったとき。で、金角・銀角みたいな、巨顔症の人たちと対戦！ あえなく敗退。やっぱり、バトル・アーマーなきゃね。といってたら、やっとこさ発見！ うれぴーじゃないの、と。それから、また、巨顔のとこに行こうと思ったら、また迷った。だけど、これがよかったみたい。ブルー・ア

⬇行くぞーっ！

出たあーーっ!

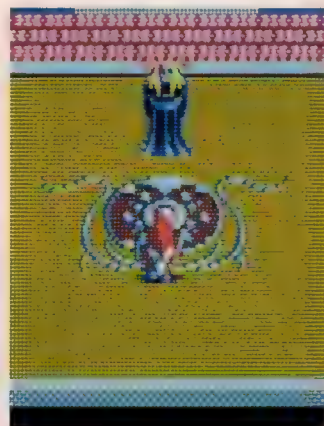
↑だんだん弱くなってく。

↑ここがワープ

↑気合い充実!

ミュレットもらえたかんね。これがなくて、巨顔やっつけても、また逆もどりって人もいたみたいだから。これで、アイテム関係は、5冊目の本以外はウチドメ。ルルン。こうしてみると、この「イース」の旅って、みんなのご協力のたまものなのだなー、と。けっしてひとりの力では、この旅は完遂できないのだ。ということを教えてくれてるようで、うれしい。やっぱ、RPGだよ、人生はっ!なのですねー。

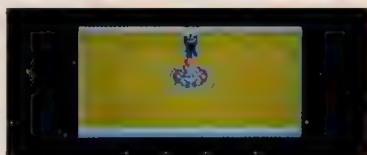
巨顔2人組は、じつは1人。金の顔だけが実体があるのだな。これは、はっきりてこずった。ちなみに、コミカのだーいっきらいなデカキャラベスト7（これじゃ全部だなー）を発表したい。1位、巨顔2人組。2位、岩石男。3位、ダルク・ファクト。4位、コウモリ男。5位、カマキリ。6位、魔法使い。7位、ヘビ。人によって、好みがあると思うけど、だいたい、こんなとこじゃないかな。時間がかかった順に書いてくとこうなる。

で、この巨顔野郎は、コミカの場合、右下に待機、金の頭が近づいてきたところで、上のほうに行って、1回か2回、ビシバシっで、銀に変わるので、注意深く、1歩後退で、炎の輪から逃げる。このへんまでをタイ（同点っていう意見のタイってことね。コミカ野球好きでしょ。だから、最初に1点入ったーっとか、いきなり3点とられた、とか頭の中でいいながらプレイしてるのだ）で行ければ、あとは、炎の玉というか、まわりを回ってるのが4つから、3つ。3つから2つ、2つから1つ、ってぐあいにパワーダウンしてくので、ラークラクになる。もち最後まで気はぬけないけどね。で、右の鏡に入ると、また逆もどり。これはブルー・アミュレット持ってない人のためかな？ で、コミカは持ってるので、左の扉へ。ここにダルク・ファクトがいるのだ。

入ると、そこはアール・デコ調のカフェバーみたいに、わりとキッチュな色のブルー系の市松。ウェイターが来るんじゃないかと思って待ってたら、何も起こらないので、ずくずく歩いてくと、ピンクのレンガの枠に黄土色

↑カフェバー、ダルク・ファクト

「おっさん！ おとしまえ、つけさせてもらうぜっ！」

↑「るせーっ!」

↓星が流れて、こりゃ絶景!

の台、その上には黒いマントの、こいつかダルク・ファクトは! 例の紋章のところにのると、おっさんのとこへワープ。ギャング映画にありがちな、「死んでもらうぜ」の長口上! 「いえーいっ! おっさん、なかなかいいノリじゃんよーっ!」とか闘志をかき立てて、第1ラウンド。死んだ。うーむ、さすがに強い。そのあと6回ぐらい死んでから、なんとか、ダメージをあたえる方法は見つかったけど、今度は床がくずれて逃げ場をなくしたり、自分の墓穴掘ったりで、死んだ、死んだ、死んだの大合唱。はーっ! 疲れた。うむむ、このままじゃいけない。とにかく、これまでの戦闘をくり返していてはダメなのだ。傾向と対策というやつを練らなくては。で、考えたのが、出会うたびにひと太刀ずつしかあたえない、というパターンでは、床に穴があきすぎる。こりゃダメね。で、少なくとも一度に、2〜3回、ビシバシバシってやんないと、床面積が足りない。と、ここで思い出したのが先月の、読者からのアドバイス「いっしょに動け」なんですねー。なんと血のめぐりのおそいことよ、と思いつつ、再チャレンジ。おおおーっ! 今度は半分ぐらいまでダメージをあたえたぞ。よし、もう1回と、ヤーメネーターみたいな感じで再チャレンジ。なんつっても、こっちは何度死んでもいいのだ。この点、圧倒的な強みだね。と、うまくいくときは、とことんうまくいくもんで、ラストは、非常にあっけなく、ほとんど無傷みたいな状態で勝てた。こりゃラッキー! 「イース」の最終章を手に入れて、読むと、エンディングへ。ついに、やったね。感激! 感無量!

やっぱ、みんながほめるわけわかったって感じ。よかったねって感じ。

と、まあ、総括みたいなことは初めに書いちゃったんで、これで終わり。なんか、こう、エンディングメッセージじゃないけど、これまでの冒険が走馬灯のように思い出されてきてね。もう、こうなったら、『II』を出してもらうようにファルコムさんに頼むしかないな、こりゃ。コミカとしては絶対出ると思う。みんなも、リクエストのはがき、ばーんばーん、出しちゃえ! なんてけしかけたりして。とにかく、新しいタイプのRPG、「イース」と、お便りをくれた読者のみなさんに、乾杯! ということで、終わり! みんなありがとさん!

死んだ……。

➡勝ったーっ!

⬅へへいへい!

ジェンマ の しょう

あいつが まものを ひきつれて おってくる。
ひとびとが その きょうふに おびえるなか
めがみが われわれのまえから すがたを けした。
それいらい めがみの すがたを みたものはいなかった。
ジェンマの かけいに ふるくからつたわる ものがある。
すきとおるように あおい きんぞくせいの メダルだ。
これには まものによって かけられた のろいを
うちやぶる ちからのあることが はんめいしたのだ。
これで しばらくは じかんが かせげる。

なーるほろ。

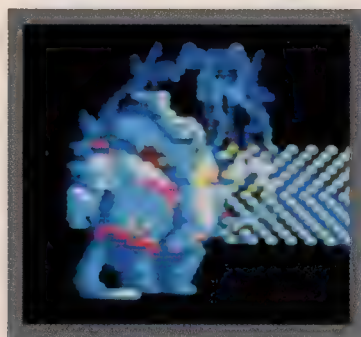
メサ の しょう

われわれは ついに サルモン の しんでんに
おいつめられた。
6たいの きょだいな まものが てしたを したがえて
だんだんと せまってくる。
われわれは いったん このちを はなれることにした。
ふたたび ここへ もどってこられることを しんじて。

ファクト の しょう

じゃねーっ!

あさひがのぼろうとしていた。
そらは、しだいにあかるみをまし、
とうのりんかくがうかびあがってくる。
ときはなたれたように、とりが
なきはじめ、まもののすがたは
しおのひくがごとくきえてゆく。
アドルのこころは、たびをおえた
じゅうじつかんにみちていた。
すべてが やすらぎにみちていた。
そのなかでかれは、ながきにつづいた
イースのれきしをながめている。
ほんにかかれてあったことがつぎつぎ
とあらわれては、きえてゆき、やがて
めがみのすがたがうかんできた。

しかけがいっぱい、敵もいっぱい!
今度の星は手ごわいぜ
PSYCHIC WAR

アルテックは広かった

秋である。秋といえばスポーツだ読書だ食欲だといわれるけど、秋の夜長のRPGというのもまたオツなもんではないだろうか。88mkII版をはじめ、続々と他機種への移植版も発売されていく予定だし、この秋はみんなで『サイキックウォー』をやろう!

というわけで、コミカとJ.D.で始まりMYAHKUNが引き継いだ『サイキックウォー』の同時進行も4回目となって、いよいよ後半戦に突入なんである。

前回、イバニーズで迎撃衛星のコントロールをぶっこわしたんで、今回はアルテックからである。

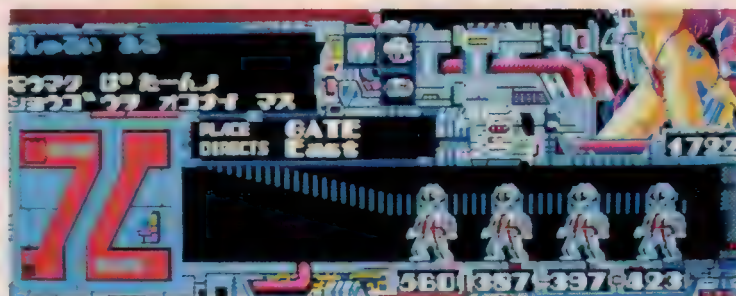
このアルテックはとにかく広い。最初にいってしまうと、なんと11階まであるのだ。フォステックスも広かったけど、ここはそれ以上だ。広いからにはそれなりに秘密は多いし、敵も強いのがいっぱいいるしで、なにかと大変なのだ。

ラムサからシャトルで到着したポートINは2F。ここでまず目につくのはポートの近くにあるゲートだ。ここは今までみたいにパスワードなんかで開くんじゃなくて、行くといきなり網膜パターンの照合をされて、帝国軍側の種族じゃないとビームで攻撃されて体力半減、てなことになってしまうのだ。ここを切りぬけるには、ウッチャムちゃんの世話になってデュプラストで敵に変身するしかないっ。

↑やばっ、ゲートのセンサーにひっかかった

デュプラストを使うには、敵を痛めつけて降参させなくちゃならないけど、相手が必ず降参してくるとはかぎらないからやっかいだ。それにせっかく変身してもロボットタイプの敵に会うと変身を見破られてしまうし。で、このゲートはポートINに近いってんで、ラムサでガスルージに変身してそのままアルテックに直行することにした。要するに帝国側の種族ならどれでもいいんだから、弱いガスルージなら何回やっつけても時間もかからないし楽だもんね。あとはポートINからゲートまでの間にロボットタイプの敵に会わないように祈りましょ。

という感じでこのゲートは無事クリア。そしてそのかなり先にはCOMシステムがあった。ここではまたパスワー

↓今度は変身しているからだいじょうぶ。

COMシステムからパスワードを引き出して、と。

死体のポケットをあさるなんてあんまりやりたくないんだけど。

ドを１つ手に入れた。

あと２Fにはトランスルームがある。今までは受信専用のしかなかったけど、今度は送信用だ。ここのヤツはラムサ行きらしい。でもこれを使うにはEパックってのが必要なのだ。これもどっかで探してこなきゃね。なんでわざわざここでこんなことを書いたのかっていうと……、勘のいい人はもうわかったね。そう、アルテックにはポートOUTがないのだ。だから、ここから出るにはトランスルームを利用するかディクトのプレトリフトに頼るしかないのだ。

さっきのCOMシステムに行ったときも、途中で必ずウェルステンに変身を見破られるから、帰りはゲートを通れない（運よく途中でまたデュプラストできれば別だけど）。プレトリフトは絶対必要な能力なのだ。

１FにはVIPルームがあって、ここはやたらと警戒が厳重だ。なんと10回連続で敵が出てくるのだ。だからここに入る前にはちゃんと体調をベストにしとかないとマズイ。それでもなんとか10ぴきやっつけて敵の死体をさぐると、TEARSクリスタルってのが出てきた。クリスタルってのは全部で３つあって最後のほうで重要な意味をもつらしいんだけど、今のところくわしいことはわからない。なんにせよ、必ず手に入れとこう。

あと１FにはBIGストックもあって、ここにはターボガンの２つ目のカートリッジがあるんで、チェックよろしく。

ちゃんと変身してるのに、なんで通れないんだぁ？

２つ目のカートリッジ、KARMUCHである。

Eパックは一度別の星に行けば、何度でも手に入るから安心するように。

メガシールドを持ってないとは、このハズレもんめ！

3F、4Fにいるバイオビーストである。

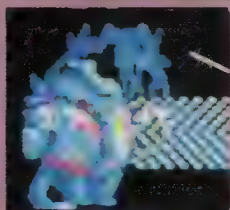
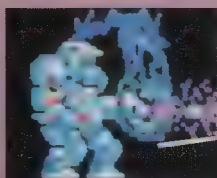
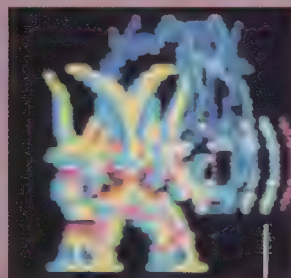
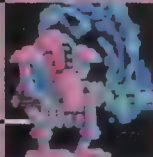
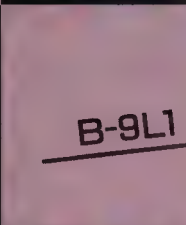
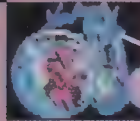
バイオビースト・アンバトゥーにはフリーズドライのKARMUCHで対抗するべし。

サイコガン、コントロールこわせばこわくない、と。

見るからにガスライターのボンベだよなぁ。

初めてトランスルームを使うんで、思わず緊張。

で、無事転送完了なんである。

ただ、BIGストックの金庫ってのは、あけ方が、こわす、パスワードであける、カードを使うの３通りあって、どれで開くかはやってみるまでわからないから困ったもんである。まちがえるとシャッターが降りちゃうんだもんな。やっぱBIGストックの前ではいったんセーブしておいたほうが無難だろうね。前回も書いたけど、セーブしとけばまちがえたらわざと全滅してまたやり直すって手が使えるし。

上へ上へと 道は続く

次は3Fだ。ここにもゲートがある。ここも網膜パターン照合式なんで、ゲートの前をうろついてたセグモントに変身して通過しようとした。でも、何度やってもゲートが開いてくれないのだ。結局これは何か条件が足りないにちがいないと勝手に決めつけて、とにかく先に進むことにした。

まず4FでEパックを手に入れて、5Fに進む。ここから先は一つ一つのフロアはそう広くないけど、そこらじゅうにサイコバリアはあるわ、バイオビーストはいるわ、敵は強いわで大変なんである。おまけに広くないかわりにやたらエレベーターがあって、昇ったり降りたりがいそがしい。

なにしろ敵が強いんで、今のこっちのパワーじゃ、ただゴリ押ししても負ける可能性が高い。こういうときはシールドをうまく使って、敵のビームの切れ目をねらってすばやく攻撃をかけるタイミングが重要になってくる。もっとも、ただのシールドじゃ防げない敵が多いんだよね。でもこれはメガシールドの能力があれば解決だ。メガシールドは3Fあたりにいるピオンを仲間にするか、レベルをめいっぱい上げるかすれば使えるようになる。攻撃力とのかね合いもあるから、ぼくとしてはレベルを上げるほうをすすめたいね。

なんにせよ、サイコバリアはやっかいだってんで、まずこれを黙らせることを考えよう。それにはコントロールをぶっこわせばいい。これはてっぺんの11Fにある。とはいっても、ここまで行くのが大変なんだけどね。

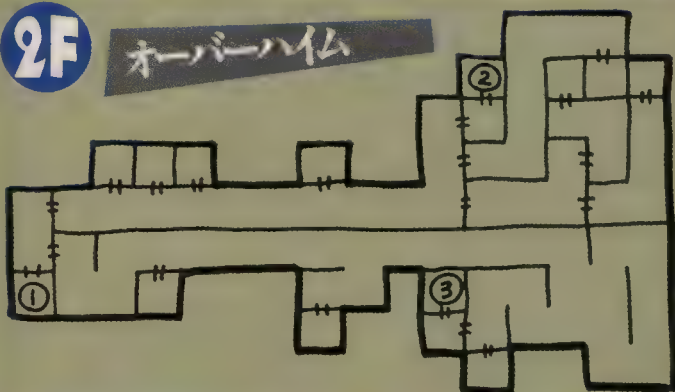
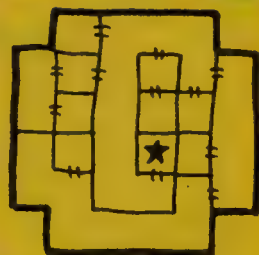
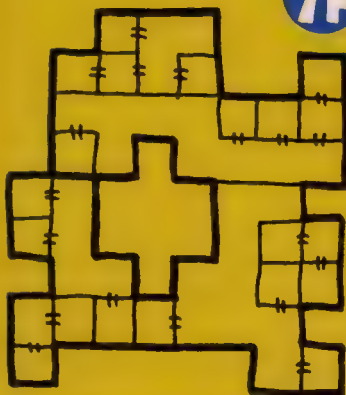
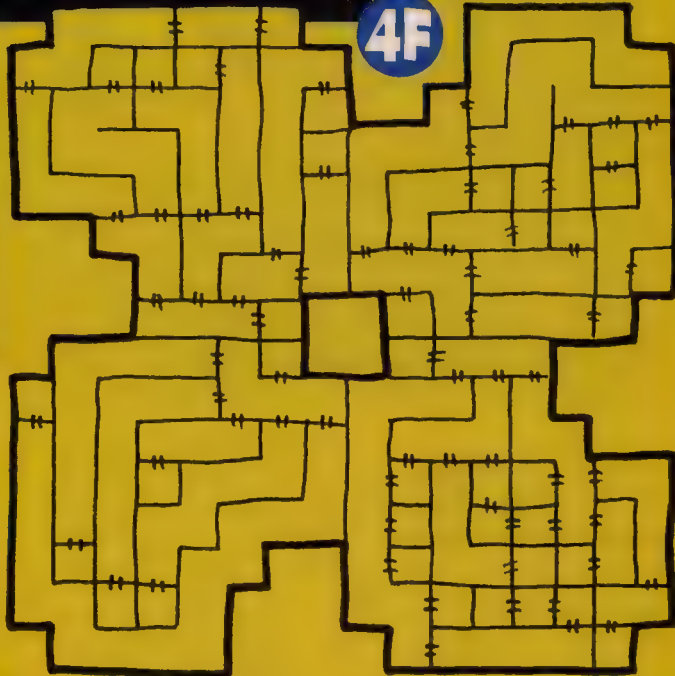
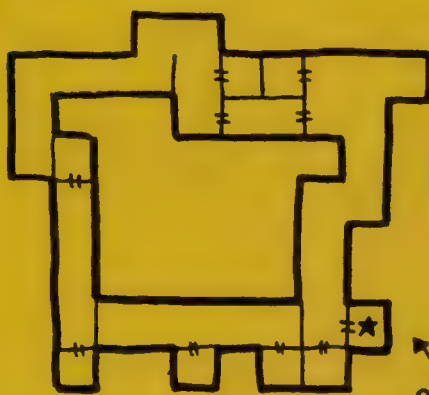
でもって、また下りてきて、5Fの最初とは別のブロックにあるBIGストックから、ターボガンの3つ目のカートリッジを拝借する。これでESNIKN、KARMUCH、GEKIKRAとポテトチップシリーズのカートリッジ3つがそろったね。

今月の最後の目的地はっていうと、5Fのこれまた別のブロックにあるトランスルームである。ここでEパックをセットするとフォステックス、イバニーズ、オーバーハイム、シュア、ラムサのうちの好きなとこに行けるのだ（どのレバーがどの星に対応してるかは自分で探そうよね)。で、どこに行くかっつうと、そりゃもう新天地シュアに決まってんじゃん。というわけで来月はシュア編だよ〜ん。

P.S. おっといけない、忘れるとこだった。延々21枚にわたる全マップとコメントという、ほとんどとんでもないものを送ってくれた江東区の西島光利くん、どうもありがとう。さすがにこれは目の毒なんで、どうしても行き詰まったときだけ見せてもらってます。☒

2F
オーバーハイム
①
②
③
アルテック
3F
★
今月の白地図
4F
11F
9F
7F
5F
★
EL

AMUSEMENT RADAR

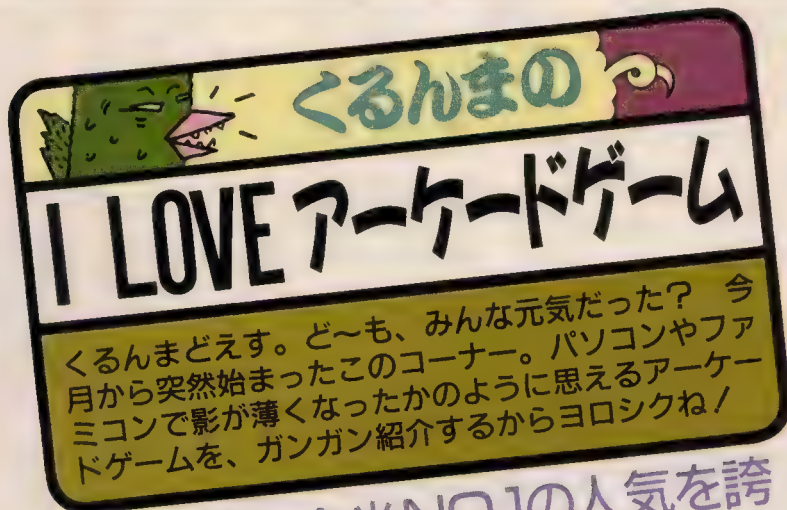
アミューズメントレーダー

VIDEO GAME
ANIMATION VIDEO
MOVIE
THE GAME MUSEUM

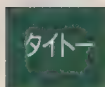
1987 NOVEMBER

ILLUSTRATION HIROSHI OKAMOTO

このページはなぜアミューズメントなのかという質問を受けた。アミューズメントじゃなくて、エンターテインメントじゃいけないのか？　いや、いけない理由などないが、アミューズメントといったほうがなぜか明るいのである。イキなのである。スタッフの感受性の問題である。まあ、読者はそんなタイトルなどに拘泥せず、ここに展開されるエキサイティングな世界に耽溺するだけでよい。早い話がそれで人生、愉快にもなるのだ。

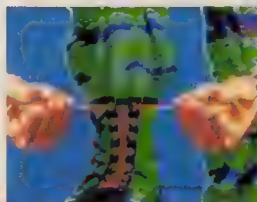
くるんまの I LOVE アーケードゲーム

くるんまどえす。ど〜も、みんな元気だった？　今月から突然始まったこのコーナー。パソコンやファミコンで影が薄くなったかのように思えるアーケードゲームを、ガンガン紹介するからヨロシクね！

■まずは、全米NO.1の人気を誇るシューティングゲーム

実際に銃を構えて撃つなんて、アーケードゲームならではの臨場感だ！

タイトー　オペレーションウルフ

人質を救出するのだ

デモは、なかなかカッコよく、主人公が靴ヒモを締め、武器を装着するところがコマ送りで出てくる

いやはや、昨年春ごろに突然始まって、そしてだれも知らないうちになくなってしまった「くるんくるんまゆみのファミコンかわら版」以来のコーナーページですなあ。うれしいやら、こわいやら。う〜ん、今度は前回のようにならないようガムバロウ。はっきりいってくるんま、燃えてるゼ！　感じるかな、この熱気が。みんな、熱さでヤケドしないよう気をつけてくで。

さあ、最初は人質救出シューティングゲーム『オペレーションウルフ』だ。もう、シューティングゲームったら、やっぱ、パソコンのボードやジョイスティックでちまちまやるなんてのは、暗い！　男ならダミーでも銃をにぎって引き金を引いて撃つってのが本当だろう。アメリカのボーイ&ガールは、こういったのやって、明るくアウトドアゲームしてんだぜ〜（？）。――意味がわからなかった人、本人もよくわかってないので無視してください。

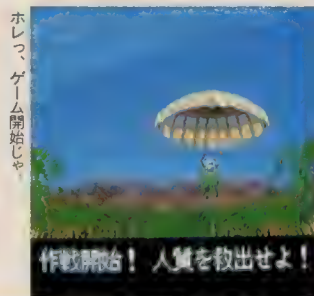
おおっと、いけない頭がバグってしまった。話をゲームにもどそう。このゲームの目的は、敵に人質にとられてしまった仲間5人を、敵の基地にもぐりこみ救出する、というものなんだ。もちろん敵は攻撃してくるし、基地にある人質収容所までは、難関がいくつもあって、簡単には行けない。それに、民間人が敵との攻防中に逃げまどって横切るのじゃよ。これって、撃っちゃうと自分のダメージポイントになっちゃうからけっこうヤバイんだよね。

そんで進め方なんだけど、収容所までの進路は、通信所、ジャングル、部落、弾薬庫の4つあって、かろうじて収容所に着いて救出しても、最後に空港に連れてって飛行機で逃がさなきゃならない。それだけじゃなく、シーンとシーンの間でいきなり敵に発見されたなんちゃって、身を隠すところがない原っぱで敵と戦わなければならないアクシデントシーンなんかもあるから、これがなかなか大変なのだ。

操作方法を示す画面。右のスコアボードのカッコ内の横には、弾倉のストック数、その下には弾丸とロケット弾の残量が出る。ENEMIESはシーン内の敵の残数が表示され、0になったら面クリ。HOSTAGESは救出した人質の数。

ホレっ、ゲーム開始じゃ。

最初はこの4つの進路が選べる。

これが人質なんだけど、まちがって撃つと……

こうなっちゃうのだ。

戦闘中だっちゅうのに、金髪水着女性が出てくる。

マッチョマンが攻撃してくるぞ。やられる前に撃て！

う、敵にもいろいろあって、人間だけじゃなく、ヘリ（弾丸なら10発、ロケット弾1発）や装甲車（弾丸6発）なんてのもあるからね。いそがしいよ、ほんとに。

ほんで、エンディングなんだけど、これは6種類あって、まず、成功した場合として、すべての人質をクリアしたのと、ジャングル、収容所、空港、ほか1つのシーンをクリアしたときと、ほか1つのシーンなしの最短距離でクリアした場合の3つ。失敗した場合のは、人質全員死なせたときと、ダメージ切れ、1シーンでの弾丸切れの3つ。

パワードリンクがあるぞ

各ステージをクリアすると

成功すると右のようなエンディングシーンが見られる。だけど、失敗すると、右下にある縦3つのようなありさまになってしまうのだ。

ラストの空港のシーン。

いちばん最初の全員救出ってのはむずかしいと思う。ちょっとそれって、100円玉何枚いるかわかんないよ。まず、いちばんむずかしいとされているジャングルでやられる。ここはもう敵がウジャウジャ、まるで、映画『ハンバーガーヒル』のように出てくっかんに。この映画知らない人は見なさい、もしこれが出るころまで公開されてたらだけど。なんだかんだいっても、このゲームがおもしろいとこは、兵士以外に看護婦や現地の民間人がウロウロ出てきて、やりにくいってところだ。これって、あっ出たな、なんて思ってよけて撃ってるつもりでも、けっこう当たるからね。また、その姿もユニークだし。

とにかく、これは10月上旬には出まわる予定なので、近ごろワンパターンなシューティングゲームが多いなって思っていた人はぜひ一度やってみてもらいたい。

攻略法としては、敵が攻撃してくるとき、白く光ってから撃ってくるので、そいつからやっつけるといい。光ってるのを無視してほかのを撃ってると、ダメージ受けちゃうかんに。また、敵が投げてきたナイフや手榴弾、ロケット弾なんかは画面下に届く前に撃てば防げるぜい。ダメージは、ゲーム面とスコアボードの間に表示されて、受けるごとに赤くふえていく。んで、全部真っ赤になっちゃったら、おしまい。んなこた、あたりまえってか？　う〜んちょっと古かったに。でね、これって地面に転がってるパワードリンク（Pのマークがついてるビン）をとれば5ポイント回復できるからそんなに緊張しなくていいんだよ、おっかさん。手持ちのロケット弾とガンの弾数はスコアボードに表示されてるから、残り少なくなったら、道端に転がっているアイテム、マガジン（30発入ってる）とロケット弾を撃ってとれば、だいじょうぶ。ほかにヤシの実やコンドル、ニワトリ、ブタなんかを撃っても出てくるぞ。そうそ

ロケット弾発射。一度にたくさんの敵をたおせる。

アクシデントシーン。撃たなきゃやられる。

人質ちゃんである。

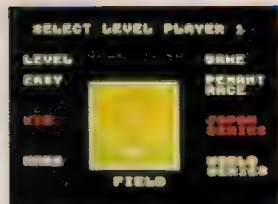
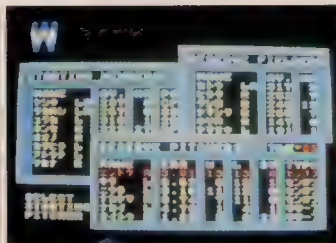
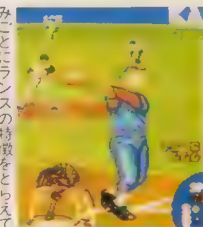
エンディングにもいろいろあるが、失敗した場合はこうだ！

Super League スーパーリーグ

実在する野球選手の特徴をとらえたアクションは最高。なんてったって大リーグも楽しめるんだぞ!

バットを振る高さを自由に選べるってのがウレシイ

「ファミスタ」だけが野球ゲームじゃない。アーケードゲームにだって、本格インドカレーみたいな、インド人もビックリの野球ゲームがあるのだよ。それがコレ。セガが胸をムンと前に突き出して取材させてくれたゲーム『スーパーリーグ』だよん。

これは前作『メジャーリーグ』の10倍のデータ数だっていうから、実在の選手および球団の特徴がかゆいところに手が届くように入っている。だからほとんど自分が監督になったつもりで、ゲーム内の中畑や東尾やバース、ホーナーが使える。ふだん、いろんな監督を、ダメなやつだこいつは、なんていってる人はおもしろいと思う。

ゲームはペナントレースだけでなく、日本シリーズ、そして目玉のワールドシリーズまである。いちばん簡単なのがイージーレベルのペナントレース。次にミディアムの日本シリーズ。ハードなのがもちろんワールドシリーズ。んで、遊び方なんだけど、売りはコントロールパネルのバッター人形。これは、従来のバットだけのヤツじゃなくって、10cmくらいのバットをもった人形を回転させることによって球を打つというもの。今までとちがって上下左右に球を打つことができるようになったから、またまたカユイところに手が届いちゃった。おもしろいのは、ワールドシリーズで、今の大リーガーだけじゃなく、ベーブ・ルースやハンク・アーロンまで登場するってところ。ちょっとそれって、どんなもんかやってみたいよね。んで、そのほかにぜひやってみてほしいのが大リーグのニークロ。これって知ってると思うけど現役の投手で、ナックルボールが得意なんだ。だから、調節して投げてみてもどこにボールが行くかわかんないし、まずバッターも打てない。見ものよ。

試合で苦戦しないように注意しておいたほうがいいのは、あまり同じボールを投げないようにしろってところ。同じの投げるとしっかり打つようにプログラミングされてるってことだから。それと、これって86年、87年のデータをもとにして全部入力してるってこと頭に入れておいてちゃぶだいね。

セ・リーグ、パ・リーグおよびチームを選ぶ

たとえば大洋ホエールズを選ぶと、実在チームと同じ投手の名が

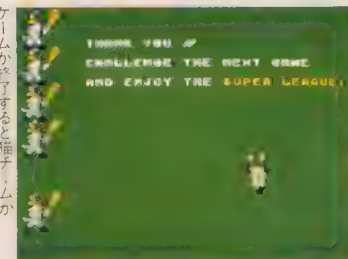
キャッチャー上の赤枠でバット位置を決める

キャッチャーのミットの位置で、球の高さが決められる

マウンドに球が行ったときはこういう感じ

ゲームのレベルに合わせてマウンドも変える

試合結果はしっかりスコアボードに

みごとにランスの特徴をとらえている。

ゲームが終了すると猫チームが

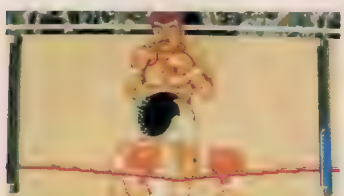
ヘビーウェイト チャンプ

HEAVYWEIGHT CHAMP

一度握るとレバーがグローブに変わる

セガ

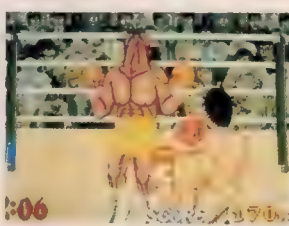
チャンピオンをめざすのだ

今回は自分でいうのも、おこがましいけど、中身が濃いと思わない？　だって、テーブルゲームも体感ゲームもアスレチックゲームもあるんだもん。ねえ。そんで、このアスレチックゲームっていうのが『ヘビーウェイトチャンプ』。なんででしょうか。別に丸太の上を走ったり、うんていやったり、ネットをガニガニ登ったりするワケじゃないのに。それは、ボディーの前に張り出しているグローブのかわりのレバーが問題なのです。たいしたことないじゃない、と思うかもしれませんが、一回これをにぎっちゃうと、もう体はリングの上にいるかのように、ピョンピョン跳ねて、対戦相手からジャブがくり出されれば、いっしょに体が後ろへよろけちゃう、ほんとに。さらにおそろしいことに、モニターが左右に動いて、体が動くほうへついてっちゃうから、もう止まらない。気がついたら、最初に機械が置いてある位置から1m動いてた、なんてことになる。まっ、そこらへんは、店頭に出たら固定されちゃうから、ないだろうけど。本体が動かなくても運動量は同じだから、疲れる。だから、アスレチックゲームといわれているのだ。

1st Match
アレックス・アレグロ

打たれちゃアカン！

2nd Match
トム・サイクロン・カーンス

対戦相手は全部で5人いて、ファースト・マッチ、セカンド・マッチ、サード・マッチ、タイトル・マッチ、とあって、最後に自分がタイトルをとって防衛するタイトル・ディフェンス・マッチ、ハウマッチがある。

3rd Match
ジョージ・アイスバーク・クーラー

パンチの強さとしては、弱いのがストレートでフック、アッパーカットと強くなってくる。そんで、こっちも3回たおれると負けるけど、対戦相手も同じ。んで、画面にはパワー表示があって、相手と自分のダメージの度合いがわかるようになっている。最初は満タンなんだけど、パンチを受ければ減り、ダウンすればもっと減る。ダウンしても起き上がれば少しパワーがもどる。でも、さっきのとおり3回たおれるとゼロになっておしまい。だから、パンチを受けないようにすればいいんだけど、やっぱむずかしい。ちょっとやそっとじゃよけられんばい。だから、力が入って、アスレチックしちゃうワケ。やりすぎてマメもできた人がいるかんに。でもさあ、ゲームして楽しんで運動もいっしょにできちゃうなんて、いいと思わない？

よし！　そうだ、そうだ、いいアッパーカットだぞ

Title Match
マクベス・バルチャー・ヤング・ラー

ストレスがたまっている人や、先生に怒られたあとのキミや、失恋なんかして、気持ちをどこにぶつけていいかわかんない人なんかには、最適！のゲームだど。だから、ゲーセンでこれを見たら、不満をぶつけてみてはいかがだろうか、くるんまはそう思う。

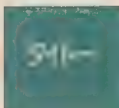
Title Defence Match
マーマレード・アリ

さすがに最後の選手ともなるとよくよける

さて、どうカニみんな。楽しんでくれてるカニ。んなに!?　楽しんでない？　んなこたあ～ないでしょ。よし、そう思った人のために、もう一丁いってみるかあ。オッドロイて腰抜かすなおー。ウキャキャキャ。

フル・スロットル

FULL THROTTLE

ニトロを1発爆発させて、ごぼうぬきし、続けて2発ぶっぱなしゃ、時速500kmだぜ

ニトロする？

カーレース体感ゲームの『フル・スロットル』だよん。なに、また同じようなのか？　いいかげんにしてくれよ！てなことをいった人はあやまんなしゃい。いっしょに怒ってあげるから。なんのこっちゃ。というのはジョーダンで、これはチョットひと味ちがう、スパイスのきいたヤツなのじゃ。ど～こがちがうかって？キミ～、ニトロだよニトロ。マグロの大トロでも、海のヘドロでもないよ。そうっ、ニトログリセリンなのだよ。ホラッ、よくテレビのドラマでどっかのガードマンなんかが、研究所から頼まれて目的地まで運んで、途中いろいろなアクシデントがムリヤリあるやつ。それをだね、このゲームでは使えるのだよ。ゲームの中でなのだから危険はもちろんないかんに。これは1ステージごとに3つまで使用できて、3つたて続けに使うと500km以上スピードが出るんだ。もう、やっぱ、芸術は爆発よ。

ニトロばっか説明しても、ゲームはわかんないかな？　あのね、これは全部で5ステージあって、ある町中を走るレースなんだ。だから、景色もふつうのビルが見えたり、住宅街が見えたり、海が見えたりする。そんで、1ステージの制限時間は、60秒。これは、どのステージでも同じ。もちろん5ステージ目でも、だ。最初なんかは、この60秒が30秒に感じちゃったりする。というのは、つまり60秒たったときにはまだ半分しか行っていないってことだよん。情けないことに。

操縦方法なんだけど、もちろんハンドルがあって、ブレーキがあって、アクセルがない。と、いうのはウソ。全部ある。やってみて、まったくクリアできなかったので、タイトーさんにコツをきいてみたら、アクセルは踏みっぱなしで、カーブになったらブレーキをちょっと踏めばいいという。そうなんだ、だってアクセルはなすとそれだけでスピードがダウンして、立ち上がりが悪くなっちゃうかんね。それって、でもスゴク重要。だって、きいたあと、やってみたら、クリアできたもん。ニトロも、そのあと使えたもん。そしたらスゴイの、スピードが。ビックリしちゃった。直線コースで使ったんだけどね。ウフフ、みんなニトロする？

ハンドルを切りそこねるとすぐクラッシュ。

ステージ2は、アップダウンがはげしくなり、2またに道が分かれる。アップのときはコースの先が見えなくなるので、前を走っている車にぶつかる可能性大。

ステージ1の特徴は、ほとんど直線コースだってこと。でも、けっこうな急カーブだってあるから、簡単にはいかない。最初はクラッシュするつもりでいくっきゃないね。

ステージ5　ここはもうすべての悪条件がそろっているコース。だから、大変。それに体力もかなりなくなってきているはずだろうから、むずかしい。

ステージ3　ここは2またに道が分かれているだけでなく、トンネルのシーンが出てくる。トンネルに入ると前かあまり見えなくなり、突然車が眼前に現れる。

ステージ4では、アーチが加わってくる。それに分岐も多く、注意してないと道を曲がれなくなることもある。さらに、ここでは海が左に登場するので、見とれてるとぶつかる。んなわけない。

いやったーい。ゴールだーい。

出口だ。

美人アナウンサーと
いっしょに戦えるなんて
アンタ、最高よ！

ステージ1は巨大な沼人間が出てくる。

カギと扉の位置がわかるマップ。

右上にあるのがカギ。キャー、ラブラバがさらわれる。

うれしがらせてくれる、プロローグじゃ！

『インディ・ジョーンズ』みたいなんだワ

プロローグの部分を見てくれ！ あの『インディ・ジョーンズ』という映画を思い出すではないか。う〜ん、これだけで感動しちゃったワイ。よし、ここだけで満足した。あとはもういいや。な〜んてね。ウソ。ここもいいけど、あとがもっとおもしろいんだよ〜。いちばんユニークなのは、男の人と女の人のキャラの2つで2人同時に遊べるってこと。どこがユニークなんだよって人のために、説明すると。女の人がユカイ。だって金髪で、スカートをヒラヒラさせて、ハイヒールをはいたまま銃を撃ったりして戦うんだよ。なんで女の人が戦うかってことから説明しなきゃなんないね。

——考古学者コンドルが遺跡にある太古の棺を発見する。そこで、現地で記者会見が開かれた。記者やカメラマンが沈黙して見守るなか、棺をあけると中から魔王が飛び出してしまう。そしてコンドルと美人アナウンサーのラブライナをいっしょに魔界へ引きこんでしまう。さあ、魔王をたおしてこの世界からぬけ出し、人間の世界へもどるんだ。

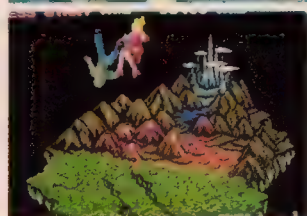
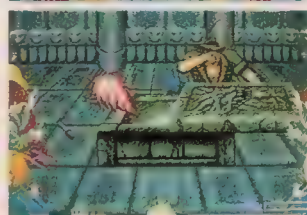
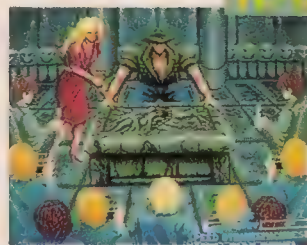
パワーアップの種類

スピードアップ	移動速度、ジャンプ距離が向上する
ダイナマイト	ダイナマイトを撃てる
マシンガン	速射のきくマシンガン
ショットガン	10方向に撃てるショットガン
ファイア	火炎放射ができる
レーザー	レーザー光線を撃てる
バズーカ	バズーカを撃てる
シールド	敵からのダメージが受けにくくなる

こんなやつどうやってたおすんだ？

ボーナスステージの二頭ドラゴン。

カギを見つけて次のステージの扉をあけるんだ

全部で16ステージあるこのゲームは、各ステージに必ず1個ある次のステージへの扉をあけるカギをとり、進む。だが、敵はウジャウジャ出てきて行く手をはばむ。そこで、便利なカギと出口の位置がわかるマップが役に立つのだよ。攻撃の作戦が立てられる重宝なもの。武器は最初、ラブライナがボウガンでコンドルはピストルなんだけど、敵をたおしたあとに出るパワーボールをとることによって、パワーアップできるようになっているから、そのときの状況によって使い分けられる。問題は、どうなったら死ぬかってこと。もちろん撃たれたら死ぬし、エネルギーがなくなっても死ぬ。エネルギー補充は、道端に転がっているコーラのカンみたいなものを拾えば回復できるからいいんだけどね。やっぱ撃たれちゃったらおしまいよ。うん。そんで、何やっても死んで、3回死んだらアウチ。ゲームオーバー。でもね、コンティニューモード（1ゲーム中）がついてるから、その3回のうちでけっこう進めるよ。2人モードでやればもっとね。

やっぱ、アベックでキャイキャイやるのがいちばんオモシロイかな。でも、彼氏彼女がいない人でも、友だちと男役女役をやりながらやるのもいいかもしれない。「ラブライナ、危ない！」とか、「コンドル、助けてー」とかね。10月末にはみんなが遊べる予定だゾ。

うーん、自由の女神。

ANIMATIONVIDEO ドクトル・グッチーの

今月のこれがイチバン

ホッホッホッ！　１カ月のごぶさたじゃったのお！今月はまたワシとヒロシ君が、秋の新番組のことや期待のビデオアニメをバッシバッシ紹介していくぞ。今月のメインとなる作品は３本じゃ!!

ごぶさたじゃの！

これが新ライダーだっ!! 新たな悪の組織ゴルゴム

仮面ライダーBLACK

本文中、ドクトル・グッチーはG。アシスタントのヒロシ君はHと略します。

H／か、仮面ライダーって何ですか？

G／まったく最近の若い者は……。いいかね、「仮面ライダー」は、昭和46年から始まった特撮ドラマで、悪の組織に改造手術を受けながらも人間の心を失わなかった男——すなわち仮面ライダーじゃ——が、バイクにまたがり敵の改造人間をたおしていく、というものじゃ。放映開始よりしばらくして、カルビーの発売した、おまけのカードつきの〝ライダースナック〟や、ポピー（現バンダイ）の出した〝変身ベルト〟は大ヒット商品となり、ライダーは一躍国民的ヒーローとなっていったのじゃ。そしてその後、途中ブランクこそあったものの、「仮面ライダー・スーパー１」まで、じつに９人ものライダーが登場した！

H／すなわち、日本で唯一ウルトラマンに匹敵するヒーローというわけですね。

G／うむ。今回の内容だが、２人のたくましい青年が、ゴルゴムという、太古よりうごめいていた暗黒結社にさらわれるところから始まる。２人はゴルゴムの手によって改造されたが、青年の一人南光太郎のほうは、脳改造を受ける直前、脱出に成功する！　体は改造人間だが心は人間。彼は、自分のもつ強大なパワーを武器に、平和を乱すゴルゴムに戦いをいどむ!!

H／もう第１回目は放映されたけど、今後の展開が期待できそうですね。（毎週日曜朝10時よりMBS、TBS系で放映中）

仮面ライダー、南光太郎を演じるのは、４５００人から選ばれた新人倉田てつを。

かつてのサイクロン、ハリケーンなどのライダーバイク同様、今回も専用のスーパーバイクが登場する。その名もロードセクターだ！

[illegible]

X電車で行こう

深夜の首都に出没する、謎の"X電車"の正体は!? 謎が謎を呼び、ドラマは、壮大なクライマックスへ!!

G／とある広告代理店に勤務するトオルは、ある夜、四谷三丁目駅で、不思議な電車Xを目撃する。そこから彼の運命が狂い始めた。謎の男たちに追われたり、不思議な力を身につけたり……。一方X電車は、都内各地に出没し、都民をおびえさせる。はたしてトオルの身に何が!? X電車の目的は!?

H／この原作ってすごく古いんですよね。

G／うむ。山野浩一がこの作品を「SFマガジン」に発表したのは23年前。昭和39年の話じゃ。しかし今回は、あの『幻魔大戦』や『銀河鉄道999』を手がけた、りん・たろう監督が、現代的アレンジを加えるそうじゃ。しかも製作は、映像事業に乗り出す、あのコナミさんじゃ!

H／ともかく、今までのビデオアニメの質をこえるものができそうですね!!

（11月6日発売予定。予価12,800円。コナミ工業株式会社より）

主人公のトオルと、そのガールフレンド。キャラクターデザインは、「ゲゲゲの鬼太郎」の兼森義則。

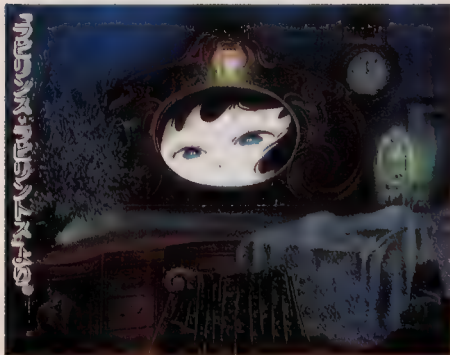
X電車が走ると周囲は停電になる……。

音楽は、ジャズピアニストであり、エッセイストとしても有名な山下洋輔が担当。全編ジャズタッチのBGMを使用。

監督のりん・たろうは、最近では「カムイの剣」、「火の鳥―鳳凰編」など、大人向けの作品を多く手がけている。

迷宮物語

トップ・アーチストがここに集結!! 3作3様の、美しき映像芸術の世界!

「ラビリンス・ラビリントス」より。

「走る男」より。作画のレベルは、テレビアニメの比ではない!

「工事中止命令」より。現場監督ロボットの動きがユーモラスだ

H／この作品、ほんとは劇場用として作られたそうですが、あまりに質が高すぎて一般受けしないだろうということで、しばらくオクラになってたそうですが。

G／まぁそれはタダのウワサとしても、ともかくホントに絵の質は、スッゴーイのだよ!! わかるかねヒロシくん!!

H／は、はぁ。と、ともかく、この作品は3本の短編集で、おのおの、1～2人のクリエイターが、その個性と実力を発揮。

G／『ラビリンス・ラビリントス』は、りん・たろうと福島敦子。『走る男』は、川尻善昭、『工事中止命令』は、あの「アキラ」の大友克洋だ! オススメじゃぞ!!

（現在好評発売中。定価10,000円。東宝ビデオより）

おまけのコーナー

さて、この秋続々と新番組が放映される。期待作を紹介しておこう。

●「仮面の忍者赤影」かつて特撮テレビドラマとして、子どもたちの間で大人気だった、スーパー忍者赤影。今回はアニメとなり、赤影、白影、青影の3忍者が悪の忍者軍団や呪術使いと戦う姿を描く。原作は横山光輝。10月13日より、毎週火曜夜7時から。日本テレビ系。

●「ミスター味っ子」主人公の陽一は、母と2人で小さな大衆食堂をきりもりしているが、ある日料理界の実力者、味皇にその腕を買われ……。これは、料理をテーマにした、少年の成長の物語。原作は寺沢大介（「週刊少年マガジン」に連載中）。10月8日より、毎週水曜夜7時から。テレビ東京系。

さて、とりあえずテレビアニメはおいといて、次は来春公開の劇場用アニメの話題を少し。

●公開のおくれた『うる星やつら』と『めぞん一刻』は、'88年2月、東宝系で公開。『うる星』は、原作のラストエピソード「ボーイ・ミーツ・ガール」が登場。一方の『めぞん』、原作になかった"結婚式の数日前"のエピソードが見られる。これが2本立てとはウレシイかぎり。

●『機動戦士ガンダム・逆襲のシャア』は、テレビでエンと続いたあのガンダムの完結編。成長したアムロとシャアの最終決戦が見られる! 量産型Zガンダム"リ・ガズィ"の登場。新キャラ続々出演と話題に事欠かない。公開は'88年春。松竹系で公開。

次号は、劇場アニメの新着情報も入れてく予定じゃよ。

MOVIE 天然色 J.D.の

映画にもいろいろある

やっと秋になった。これが出るころには、もっと秋になっていることと思うが、はっと気がつくと、もう寒くなってきだしたりして、時が過ぎてしまったものよー、と思うきょうこのごろ。映画、見に行こ。

おそろしい映画である。これも現実の世界！

オリバー・ストーン監督
ワーナーブラザーズ配給
10月中旬より公開予定

『プラトーン』のオリバー・ストーンである。80年代初頭の中南米、エルサルバドル。このあたりの政情って、不安定とか、そんな生やさしいもんじゃなくて、ムチャクチャ。このエルサルバドルでは、右翼の親玉みたいな、マックス少佐の私的軍隊「死の分隊」が暴れまくっている。そして、その政権にアメリカも手を貸していたりする。左翼が台頭するよりは、マシだからという、いつものパターンではあるが。そこに、リチャード・ボイルという従軍カメラマンがのりこむ、というのが、この映画。ボイルは実在の人物で、実際にエルサルバドルに行き、殺りくの実態を報道、自身も生命の危険をかいくぐってきている。要するに、これは本でいえばノン・フィクションなのだ　ボイルが、オリバー・ストーンに働きかけて誕生した、という形とにかく、話で聞くのと、映画で見るのとは、やっぱりショックの質がちがう。これが現実だということ、ぜひ見てもらいたい映画である。

◀これって夢に見そう

出演は、リチャード・ボイル役にジェームズ・ウッズ。彼を助ける失業中DJドクター・ロック役にジム・ベルーシ。ブルース・ブラザーズの故ジョン・ベルーシの弟である。それから、『ディア・ハンター』『マリアの恋人』のジョン・サベージ。『プレデター』でゲリラの女性をやっていたエルペディア・カリロも出ている。音楽は、ジョルジュ・ドルリュー、プロダクション・デザインは、ブルーノ・ルベオ。そうとうハードな主題をあつかっているが、テンポもよくて、疲れるってことは絶対にない。見るべき映画だと思う。

▲ボイル役のジェームズ・ウッズ（右）

マドンナの魅力いっぱい！　恋人と見てね

フーズ・ザット・ガール

ジェームズ・フォーリー監督
ワーナーブラザーズ配給
11月公開予定

マドンナの映画デビューは、例の『スーザンを探して』で、これはJ.D.の最も好きな映画の一つで、やっぱりハリウッドよりNYの映画に出てこそマドンナだって感じもしないではないが、まっ、いいか。マドンナはニッキー・フィン。身に覚えのない殺人の罪で4年間刑務所へ。出所したニッキーの思いは1つ。真犯人を捜し出すこと。堅物弁護士を巻きこんでの、サスペンス・ラブ・コメディーといった感じ。監督のジェームズ・フォーリーは『俺たちの明日』『ロンリー・ブラッド』（どっちも知らない）を作っている、まだ若手。撮影が『ナイルの宝石』『殺したい女』のヤン・デーボン。これはいい。わき役も、実力派というか、いい人をそろえて、やっぱりマドンナってすごいな、と。とにかく七変化というか、いっろんなかっこして出てくる。髪は、あのシルバーというか白というか、あれ一色なんだけど、服装とメイクによって、こーんなにイメージが変わるものかと思ってみたりする。それにつけても、マドンナのコンサート行きたかった。J.D.じつはチケット持ってたのだ、初日の。雨で中止になったやつ。「やせちゃったマドンナなんか魅力ないもんね」とか、やせがまんしてたんだけど、この映画見て、やっぱそんなことないなー、と。とくに、網タイツ姿で、シャキシャキしてるとこなんか、そうとう魅力感じたりする。とにかく、彼女の存在そのものが映画になった、というか、見て損はない、と思う。

◀はっきり演技もうまい

◀刑務所のマドンナ

Come and see!
これも歴史の真実!

炎628

コレム・クリモフ監督
松竹富士クラシック配給
11月上旬シネマスクウェアにて公開予定

第２次大戦中、ナチス・ドイツによって住民ともども、焼き払われた村は白ロシア全体で628にもおよんだという この映画は、そのなかの一つ、ハトイ二村をめぐる史実がもとになっている。主人公の少年フリョーラ（アリョーシャ・クラフチェンコ）はパルチザンに加わる。これは当時、そうとうな決意を要するものだった。自分の身が危険にされされたり、過酷な行軍に耐えなくてはならない、という理由からではなく、パルチザンに加わったことが知られると、家族がドイツ兵によって皆殺しにさせられるからだ それでも彼はパルチザンに加わった キャンプからはぐれたフリョーラは、彼がひそかに思いを寄せる美少女グラーシャ（オリガ・ミローノワ、本当にかわいい）を連れて、わが家に引き返す。彼女をかくまってもらおう、というのだ。だが、彼がそこで見たものは、すべての村人の死体。理由は、自分がパルチザンに加わったから。彼は、そのあとも、別の村人の大虐殺を目撃、想像を絶する体験を経たフリョーラは、すでに老人のような顔になってしまっている。そして……。そうとうハードな映画。上映時間２時間23分。かなり暗い気分にさせられるが、なんというか、見ていたい作品である。監督は、『ロマノフ王朝の最期』のエレム・クリモフ。現代ソビエトでのリーダー的存在という。主演のクラフチェンコは、撮影当時高校生。これがデビュー作だが好演。すごい映画である。

◀こんなこわい写真出したくないんだけど。

◀村が焼かれる

ラジオ・デイズ

やっぱり、ウッディ・アレン! 最高!

ウッディ・アレン監督
ワーナーブラザーズ配給
10月24日公開予定

◀ノスタルジックなシーンがいっぱい!

◀監督のウッディ・アレン（左）。

ウッディ・アレンの脚本・監督作品の15作目。舞台は第２次世界大戦勃発直後のニューヨーク、クイーンズ区のロッカウェイ。

要するに、これは、ウッディ・アレン自身の少年時代のメモリアルであり、また、当時のNYのメモリアル、って感じ。日常の娯楽だったラジオとそれにかかわる人、そしてその人たちをとり囲む人々を描いて、夢のようなストーリーというか構成で、知らぬうちに、ノスタルジックな気分にさせられてしまう。当然、当時のNYなんて、こっちは、知りもしないのに。やっぱり、ウッディ・アレンは芸人やなー、と。

出演は、『ハンナとその姉妹』で、アカデミー賞助演女優賞をとったダイアン・ウィースト、それから、ジュリー・ウガナー（『カイロの紫のバラ』）、マイケル・タッカー（『カイロ……』）ミア・ファーローなど、ほとんどがこれまで、ウッディ・アレンの映画に出ている人ばっかり。その意味でも、俗にウッディ・アレンファミリーなんていわれるけど、まさしくファミリーの作品。スタッフも、その点は同じで、プロデューサーから撮影、編集まで、これまでとまったく同じ。その徹底ぶりは、ある種のすがすがしさ、というか、NYだからできることかな、と。劇中ラジオから流れてくる、コール・ポーターやクルト・ワイルの曲など、おびただしい数のナツメロも、要チェック J.D.もここまで古いのは、守備範囲外だったりした。おすすめ。

勝利への旅立ち

ジーン・ハックマン+デニス・ホッパー。渋い!

デビッド・アンスポウ監督
ワーナーブラザーズ配給
10月10日公開

1951年、インディアナ州のひなびた町のハイスクールに、１人の老バスケットボールコーチが入ってくる。ニューヨークの名門チームのコーチだった彼は、試合で暴力ざたを起こし、12年間バスケットボールから遠ざかっていたが、知り合いの校長に呼ばれて、もう一度やってみよう、という気になったわけである。もちろん、チームは負け犬の集団。いや、彼のやって来た、ハイスクール全体がそんな雰囲気。その代表みたいなのが、デニス・ホッパー演じる、かつての名プレイヤーで、今はアル中のシューター 彼も、しかし、この老コーチ、ノーマン・デイルに影響されて、しだいに目の輝きをとりもどす て、ついに勝利の味を知らなかった連中が、地区大会の決勝にまで勝ち進む、てなぐあいにストーリーは進むんだけど、単なるスポ根ものになっていないのは、この老コーチを演ずるジーン・ハックマンそれからデニス・ホッパー、バーバラ・ハーシーなど、個性派、演技派をそろえたから、ということもあるだろう。もちろん脚本からして、ひと味ちがってるが。とくに、デニス・ホッパー。『アメリカの友人』を見て大ファンになっちまったJ.D.としては、絶対オススメといいたい。もちろん、ジーン・ハックマンの深一い演技も、一見の値うちがある。監督は、『マイアミ・バイス』などをてがけてきたテレビ映画のディレクター。映画は初めての人で、非常にどっしりとした演出。だれが見ても感激できる映画だと思う。

◀やたーっ!っていうシーン!

▶バーバラ・ハーシー

◀デニス・ホッパー（左）とハックマン

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

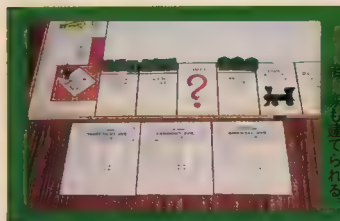
ここのところカードゲームが続いたので、今月はすこーし趣向を変えてみよう。まずは、ボードゲームの名作「モノポリー」。そして、なんとも不思議なパズル?ゲームも。おまけもあります。

ギネスもののNo.1ゲーム
モノポリー

ころは1930年代、アメリカが大不況のときのことである。ペンシルバニア州に住む1人の男によって、1つのゲームが生まれた。彼のお気に入りのリゾート地、アトランティック・シティーにある地名がつけられた、不動産売買がテーマのそのゲーム。彼、すなわちチャールズ・ダロウ氏を億万長者にし、不況下にあったゲーム会社パーカーブラザーズを救ったのが、そう「モノポリー」である。以来、世界32カ国、2億5000万以上の人に楽しまれている。

ゲームの目的は、土地や会社を売買し、あるいはレンタル料と称してお金をまきあげ、他人よりお金持ちになることである。なにやらあくどい気もするけど、おもしろいことはおもしろい。

ルールは、基本的にはすごろくである。サイコロを2つふってコマを進めよう。止まったマスが、土地や会社などの資産であれば、それを購入する。ただし、他人が先に購入した資産であれば、レンタル料を払わなければならない。資産の値段、レンタル料などは、その資産ごとにちがう。また土地は、それぞれ2〜3ずつで独自のカラーをもっていて、これをカラーグループというのだけど、そのカラーごとでも、値段が大きくちがう。

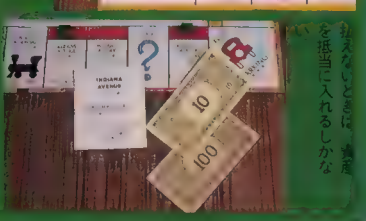
そうして、「GO」というスタート地点に来ると1周終わり。そのたびに200ドルがもらえる。これを何周もくり返すのだが、

モノポリーのセット、スタンダードタイプ

これは50周年を記念してつくられた、豪華モデル

ホテルつきの土地に止まったところ ここではレンタル料2000$!

刑務所 50$払うか、ゾロ目が出なければ、出られません。

共同基金カードの例 指示は、全員から50$ずつもらうもの

払えないときは、資産を抵当に入れるしかない

カラーグループを独占するとレンタル料は2倍。家も建てられる。

パーカーブラザーズ/ツクダオリジナル　2,950円

その間には、所得税を払ったり、刑務所に入る、あるいは「チャンス」や「共同基金」といったカードを引いて指示に従うなど、ハプニングも多い。

さて、そうやって資産を購入していくと、運よく同じカラーの土地がすべてそろってしまうこともある。こうなれば、しめたもの、なんとレンタル料が2倍になってしまうのだ。しかも、そうなった土地には、今度は、家やホテルを建てることができる。建物がある土地は、レンタル料は一挙にはね上がる。ホテルなどが建っていると、それはもう大変なもの。とはいえ、そう簡単に同じカラーの土地はそろわないから、その場合は他人と売買することとなる。相手を有利にするわけだから、利害関係もからみ、値段もつり上がってくる。

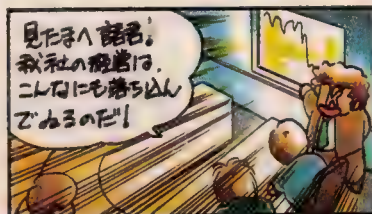
ニコリVSポプコムの戦い。そのひとこま

そうして、建物が建ち始めると、富の偏在が起きてくる。そう、「モノポリー」というのは、独占という意味なんですね。で、お金がなくなってきてレンタル料などが払えなくなると、資産を抵当に入れたり処分したりするのだが、それでも払えなければ、破産となって、それで終わり。だいたい他人が資産をふやしているのに、自分だけそうなってしまうというのは、情けなく暗い気分になる。

社長の鍛治さん。(右)としみづさん。思わず真剣!

今回は、おなじみ「パズル工房ニコリ編集部」からのおさそいを受けて、いっしょにやってみた。したがって10月発売の「ニコリ18号」にものるはずだから、そっちもよろしく。

で、勝ったのがしみづさん。

で、自称「モノポリー」通のカメラマン氏と行ってきたのだが、結果はあえなく返り討ちに。向こうは、ニコニコしながら「また、やりたいですね」といってたけど、それはないですよ、鍛治さん。などといいつつも、ひそかに雪辱を期しているのだけど、このへんが、思わず何度でもやってみたくなる、このゲームの最大の魅力なのかもしれない。

似たものいろいろ

「モノポリー」の仲間?たち

BANKERS

はっきりいって「モノポリー」そっくり。ちがうのは土地や会社の名前と、土地1つでも建物が建てられるところか。日本製
はなやま/1,800円

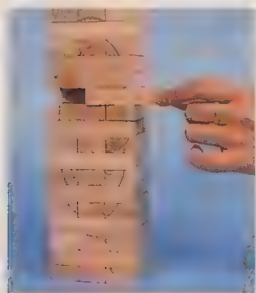
大富豪

「BANKERS」のバージョンアップ版といったところ。世界市場を相手に勝負/
はなやま/2,500円

マネーウォーズゲーム

じつは、ルールなど全然別のゲームだけど、お金もうけということでとり上げた。取引などはなし。完全なすごろく。
タカラ 3,000円

偉大なる積み木遊び ブリック・ゲーム

THE ART OF BRICK GAME

まずは基本のBRICKSから。このように引きぬいて、上にのせる。

難易度BのTOWER。積み方その2。

積み方その3。難易度CのPISA。

ちょっとしたオブジェも。

ここまでくるのも、なかなか大変。でも、アートしてるでしょ。

で、ちょっとしたミスから……。

たかが積み木というなかれ。ロンドン生まれのこのゲーム。ブリックと呼ばれる、51個の長方形をした木片からなるそれは、見た目は確かにシンプルそのものである。しかし、そのブリックだけで、すべてが形づけられた世界は、単純ではあるけれど奥が深い。

ゲームとしては、きちんと積み上げられたブリックを、片手で一つ一つ引きぬいていき、それを順々に上にのせていく。くずれたらそれで終わり。と、まあそれだけのことである。

しかし、一見退屈な反復にしかすぎないそのくり返しも、スリルの連続。当然のことながら、バランスが勝負となる。ブリック自体は、切り方にくふうがあるとかで、わりと下のほうからでも、スムーズに引きぬけるのだけれど、それでも、微妙なバランスの変化で、たちまちとれなくなってくる。高くなればなるほど、そうなってくるわけで、こうなると、どこをどう引きぬいて積んでいくか、というのも問題。パズル的要素も出てくる。

そうやって積み上がっていくブリックスを見ると、もちろん意図など何もないのだけど、なかなかアートしているのがわかる。偶然というものが創造する一瞬のオブジェ、といったところだろうか（注：なんのことだ？）。見方を変えれば、欲望のおもむくままに高さを競い、やがてはくずれていく、ということで、栄光と破滅に裏打ちされた一種の「バベルの塔」的隠喩をふくむもの、ともいえるのである（というのはなかなかキザな言説ではあるな）。

とはいえ、そんな記号論的なムズカシイ解釈はぬきにして、たかだかゲーム、シンプルに楽しみたい。気がつくと、何も考えずにブリックを引きぬいては積み上げている。そんな自分が思わずかわいいと思ってしまう、そういった単純さが似合うゲームである。

♭ KEW'S／GOKKO　3,000円

その1

レポート '87秋の東京玩具見本市

エポック社のレーシングカーセット。

タカラの、ルービックマジックの新作「ストラテジーゲーム」。

ツクダオリジナル。先月紹介した「マッド」ほかいろいろ。

さて、今回はおまけということで、9月の8、9日に、東京は浅草で行われた「'87秋の東京玩具見本市」のレポートをお届けしよう。これは、「奥野かるた店」(いつもお世話になっています。ところでネタはありませんか) で聞いて行ってきたものだ。夏に晴海で行われた「東京おもちゃショー」が、どちらかといえば一般の人をも対象にしたものであるのに対し、こちらは完全に業者向け。したがって、ハデさはないけど、商売に直接結びつくとあって、ある種の迫力と熱気が感じられた。

で、今年の流行はというと、これがレーシングカーセットとビリヤード。とくにレーシングカーは、この秋、鈴鹿でF1グランプリが開催されることもあり、どこも大がかりなコースをつくってもりあがっていた。おもちゃとはいえ、スピード感もあって、なかなかあなどれないものである。あと、光線銃なども、ハイテクで人気の的。

ゲーム関係でいうと、アニメなどのキャラクターを使ったボードゲームが相変わらず多い。やれ「聖闘士星矢」とかなんだとか、よくわからないが、そのなかでは「独眼竜政宗戦国合戦ゲーム」(ヨネザワ)。やっぱりという感じである。

カードでは、「ウノ」関連の新作が、日本での発売元トミーからいくつか出ていた。「ウノドミノ」や「ウノワイルドタイル」、そして「スキップボー」。来年以降も、新製品をいくつか輸入していきたいとのこと。なんでも、アメリカでは、かなりの種類があるそうだ。楽しみである。

出ました「独眼竜政宗」ゲーム。すると、来年は「武田信玄」ゲームか!?

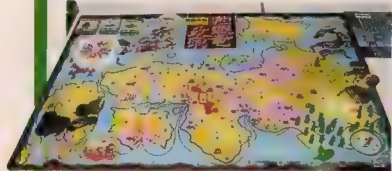
「ウノ」でおなじみ、トミーからは、新作カードゲーム「スキップボー」。

「ウノドミノ」(右)と「ウノワイルドタイル」。

おまけ。タカラの「BG倶楽部YOU」。

その2

こんなゲームもあった! 「乾杯倶楽部」
未成年おことわり

はなやま 2,000円。

未成年者の飲酒は、法律により禁じられています。

話題のゲームということで、こんなものもある。「乾杯倶楽部」。お酒を飲むゲームなので、ちょっとヤバイ。未成年者はダメである。まあ、コーラとかジュースで代用する手もあるけど、もりあがりの点で、ちょっときついかもしれない。

で、実際やってみたんだけど、宴会のつもりでいたら、うーん、イマイチ。やはりゲームであるから、これでお酒を飲んで、てっとりばやくもりあがってしまおうというのが、あまい考えであった。不謹慎のきわみである。あくまでも、ゲームでしかないんだよね。

いずれにせよ、この手のものは、ゲームの題材にするのには、ちょっとむずかしいのかもしれない(この項は、未成年者は読んではいけません)。

協力　奥野かるた店　03-264-8031

今月の表紙

ライオン・BAN16のCMで人気急上昇中！

長野知夏
CHIKA NAGANO

●レターのあて先　〒106 東京都港区六本木6-4-11 第1谷澤ビル7A ㈱エブリ・ワン・ミュージック内　長野知夏係

第2回ライオン・健康プリンセスコンテスト優勝。BAN16のテレビCM・イメージガールとして、大活躍の長野知夏ちゃん。まだ、14歳というのに、ほんとにオシャレなのさ。

そんでもって彼女のオシャレ感覚のスルドさっていうの、これは、生まれつきのものらしいんだよね。自分じゃ「モノトーン」の雰囲気とかが好きなんていってますが、なかなか、そんな都会的で洗練された大人の女性が好む感覚を、完全に自分のものにしちゃってるところはスゴイ。それから大きな二重の目とハーフっぽい？おもざし。オシャレっぽさを演出してます。

CM撮影秘話――アイスもとけちゃう、暑さかな

テレビCMでアイスクリームを持って走るシーン。なんといっても真夏のオーストラリアなんで、持ってるアイスの溶けるのが早いこと。NG続出！ で、あのBANのCMは、100個のアイスクリームの犠牲でできたとか。アイスクリーム好きな彼女も思わず、Amen。特技はスポーツ全般、とくに陸上だけど、スポーツ少女はよく育つ！ 162cmの長身。オシャレに、ヘルシーに、目下青春真っさかり。

プロフィール

長野知夏（ながのちか。本名同じ）
昭和48年7月29日生まれ。獅子座。14歳。
京都府出身。身長162cm、体重43kg。サイズはB76 W56、H86cm。血液型O。趣味はバレーボールと陸上。シングル「風のリフレイン」（B.A.N.16イメージソング）をCBS・ソニーからリリース。

ジャケット（バローギャング） 靴（ダイアナ）

ダ・ビンチ二人三脚

Theダ・ビンチ二人三脚でがんばります

どうも1カ月のごぶさたでした。思えば「ダ・ビンチ」を使い始めてもう2年近くになっちゃうんですよね。2年といえばソフト寿命でいえばよぼよぼのおじいさん。ところが「ダ・ビンチ」はいまだに新しく使い始める人も多いとか。ほんとに奥が深いソフトだなァとしみじみ思ってしまいます。

ところで、ダ・ビンチCG講座応用編が一段落しまして、のんびりしていた白井は、「最近新しく『ダ・ビンチ』を買った人のための企画にのりませんか？」というO編集さんの悪魔のささやきを聞いてしまったんですよ。気楽にOKしたあと白井はサーっと血の気がひきました。これってもしかしてあのノウチユキオ先生のやっていたダ・ビンチCG講座・使いこなし編part 2になるんじゃないですか？　白井はあれを見てCGのかき方覚えたんですよね、う〰〰なんともおそれおおいことだァ。 どーしよ、 どーしよ、とさわいでいるうちにあっという間に日は過ぎて、追い詰められて、開き直った白井は、もう1人女の子を引っ張りこむことにしたわけです。前からCGかいてみたいとさわいでいた後輩でタクミちゃんといいます。ほれ、タクミ、あいさつして。

㋟「どうも、初めまして、タクミです。白井先輩のCG講座にいっしょに出させてもらうことになりました。じつをいうと白井先輩の……というとこ、ものすご〰〰く不安ですが、がんばりますので、どうぞよろしくお願いします」

DAV(手順セーブ)には情報がいっぱい

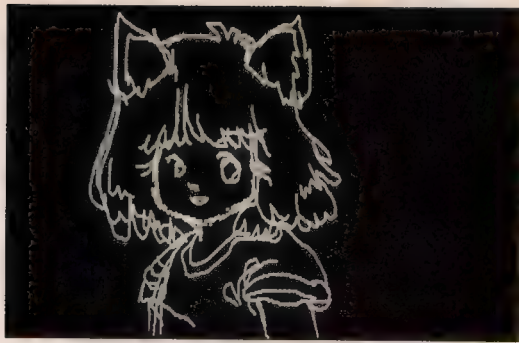
㊐まずCGのかき方の全体をざっと見るには「ダ・ビンチ」の中に入っているCGデータでDAVマーク（手順セーブ）されているのを見るのがいいと思います。

①まず画面が黒から白(またはほかの色)にパッとかわる。
②黒い線で人物の輪郭線がかかれる。
③赤や青や緑でカゲの部分の線が引かれる。
④カゲの部分が色線と同じ色でペイントされる。
⑤カゲでない部分がペイントされる。
⑥カゲの部分がリペイントされる。
⑦背景をかく。
⑧細かい部分（ペイントもれや目や顔の部分）の修整。

とまあだいたいどの絵もこんな順番でかかれていますね。

㋟うーん、あっという間にパッパッパッとかわっちゃって少しわかりづらいんだけど、だいたいそうみたいね。

㊐そこで今月はいちばん基本の線とペイントをやってみたいと思います。

「ダ・ビンチ」のアイコンメニューです

自由曲線で絵をかく（b-1）

ヒェ、はみ出したっ。どうしよう。（b-2）

やっとこさ、できあがりました。（b-3）

自由曲線はむずかしいョ

㋟さーてと、ちょっといじってみようかなっと㋚先輩のとこのSRはマウスがつないであるんですよね。え～とマウスを使うには、道具箱のマイコンを選んで入力装置のなかからマウスを選ぶとアハ、カーソルが動いた動いた。曲線を引くアイコンを選んで……、白い線がかけるんだ。ちょっと線がブレるなあ。といいつつタクミはなにやらかき始めております。線をかき終わったところで一度セーブして次はペイントのアイコンを選んで（b-1）。

㋟ヒェ～～！　わ～～どんどんはみ出してしまった。髪の毛をぬろうと思ったのに（b-2）。

㋚自由曲線は手がきのよさがあるんだけど、線がきれいな曲線にならなかったり、線が閉じていなくてどっとはみ出したりすることが多いんですよね。セーブしたところからやり直して、ほらここと ここに穴があいてるでしょ、白い点で穴を埋めて、はいできあがりました(b-3)。

ペイントの練習も楽しく

㋚ペイントの練習問題を作ってみたんだけど、タクミやってみる？　といっても、サークルのアイコンで赤色の円をかいただけだけど（c-1）。

①まず線と同じ赤で1つおきにペイントする(c-2)。

②白い部分をペイント(c-3)

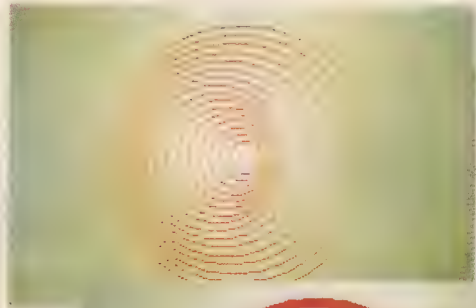
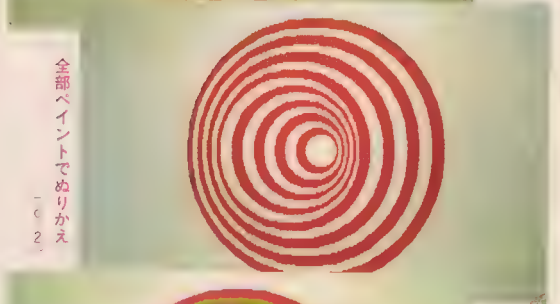
③赤い部分をペイントして終わり。簡単でしょ？（c-4）

㋟あれ～～？　ペイントしたところをもう一度ペイントするにはリペイントのアイコンを使うんじゃないですか？

㋚黒や白も色ですよ。白いところにペイントするのに、リペイント機能は使わなかったでしょ？　つまり単色（赤、青、黄、緑、白、黒、水色、マゼンタ）はペイントで十分ぬりかえができるわけです。

円の練習問題（c-1）

全部ペイントでぬりかえ（c-2）

（c-3）

色によって遠近感も出るよ（c-4）

セルをディスプレイにはりつけて……（d-2）

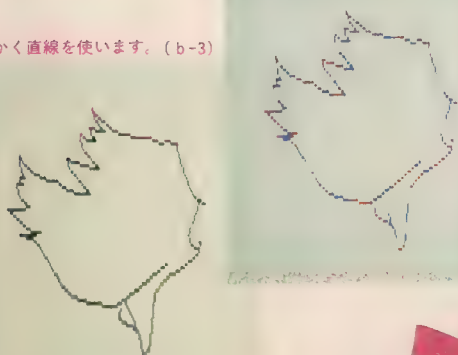
カゲをつける

㋟直線をかき終わったらカゲの色線ですよね。
㋔そうです。黒と色以外ならどんな色でもいいんだけれど、はっきりして見やすいので赤や青をよく使ってます。あとタクミ背景に半円を入れたいっていってたでしょ。サークル（円をかく）アイコンでできるし、ペイントしてからだと、重なった部分を直すのが大変だから、いま入れちゃうね。-んでもって重なったところを白線で、黒や赤の線のところはその色で点々々と直してできあがり。あ～肩凝った。

細かく直線を使います。（b-3）

ホイ

ここがいちばんしんどいところ。

背景の準備もしておこうね。

さて本番です 直線を使って曲線をかく

㋟えーと好きな絵を持ってこいっていわれて「らんま½」を拡大コピーして持ってきたんですけど（d-1）。
㋔セル板に油性マジックで絵を写して、白い画面のディスプレイにセロテープでペタッとはりつけます。OK？（d-2）
㋟OKで～～す。でも直線で曲線をかくのってよくわからないんですけれどォ。
㋔んじゃあね。初めのほうは1本の直線ごとに赤と青に色をかえてかくね、こうやって細かくかいていくわけです。女の子の顔の輪郭なんかはとくに気をつけてかいたほうがいいみたい(d-3)。

ホイ

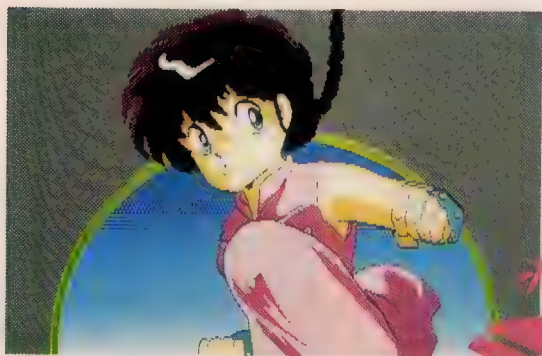
線と同じ色でペイントすれば線は消えちゃうね

もうあと少し、ペイントです

㋟ヤッホ～、あと少しだもんね。え～と、色線と同じ色でカゲの部分をペイントして～、あれ？　この目のところの線は何ですか？
㋔肌の色をペイントしたときに白目のところまでペイントしてしまわないように区切っておいたわけ。本当はここも赤とは別の色でカゲぬりするといいんだけど、ちょっとだからあとで直そうと思って手ぬきしちゃった。ゴメン。
㋟う～、不安だなァ。とにかくペイントしてしまおう。

もう一度ペイント、そして背景

㋟カゲぬりしたところをもう一度ペイントして、例の赤線を直して、わー、CGらしくなってきたなァ。ところで背景はどうするんですか？
㊀円の中は横線を引いて、グラデーションにするつもりなんだけど……。
㋟あ〜、それってもしかしてさっきの円のペイント練習と同じやり方だァ！
㊀大当たり。らんま君のカゲペイントも考え方同じでしょ。
㋟あ、本当だ。でもってできあがりですよね。POPCOMのカセットレーベルも夢じゃないかもしれない……私がんばりますからね！（と熱血しながらタクミちゃんは家に帰っていきました）

©高橋留美子／小学館

ワーイできあがりだ！ 最後にラーメン模様を入れてみた…

ピンクのチャイナ服もまたかわいい

ポン

これはオリジナルキャラです。

三段カゲもやり方は同じ。

まめにセーブしましょうね。そして、来月は……

タクミちゃんの残していったデータを途中から使って色ちがいの作品を作ってみました。白井は根っからぬけているところがあるので、よくぬりまちがえたりはみ出したりします。１枚の絵につき、５、６枚、途中セーブしております。備えあればうれいなしです。いっしょうけんめいかいたデータ、だいじにしてあげましょうね。

さて来月ですが、「線、ペイント、リペイントpart２」ということでCGの基本３つをもう少し掘り下げてみたいと思っています。二人三脚でも不安が残りますが、がんばります。どうぞよろしく！ ☒

海外ソフトウェアダイジェスト

[illegible]空手が2つとCGツールという[illegible]合わせである。空手はどちらも[illegible]製で、香港とも日本ともつかな[illegible]が秀逸だ。CGツールは以前紹介[illegible]クのEASY-3Dをレイ・トレ[illegible]ソフトである。造形ソフトである。

彫刻をしたら空手で汗を流そう

夢ははてしなく

Sculpt 3D

『Sculpt 3 D』は、もともとパブリックドメイン・ソフトである。レイ・トレーシングによってつくられたロボットがお手玉をするアニメーションのデモは衝撃的だった。ジャグラーにはほんとびっくりした。これが今度『Sculpt 3 D』として発売されるようになったのだ。今のところ、レイ・トレーシングによる立体画像をつくるソフトだが、いずれは、レイ・トレでつくった画像を集めてアニメーションまでできるようになるという。

『Sculpt 3 D』は、2段がまえのソフトである。初めは、3面図を参考にしながら立体をつくる部分である。あとは、計算によって立体の面をぬろうというシェーディングの部分である。

Sculptというのは、彫刻のことである。あたかも彫刻家がノミをふるうように立体をディスプレイ内でつくろうという考えである。

『Sculpt 3 D』では、あらゆる立体は、3角形の集まりであるとしている。そこで、うんと原始的なやり方では、3角形を組み合わせて立体をつくっていくことができる。これでは、いくら3面図方式に慣れている読者でもかなりしんどいので、ふつうは、備えつけの立体を加工するのが近道である。球、半球、直方体、3角錐、円盤、円柱などなど、ひととおりの立体はそろっている。あとは、これらを組み合わせて立体をつくっていけばよい。2つの立体を1つに合成することができる。合成の仕方によっては、結果は太ったり、やせたりするのだ。このへんは試行錯誤である。

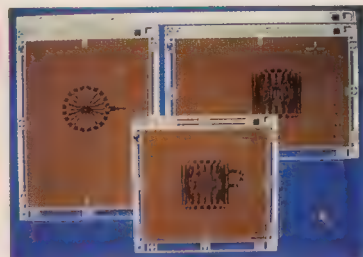
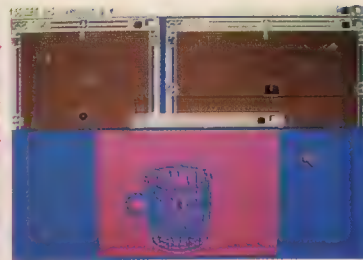
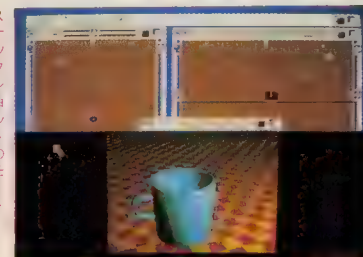
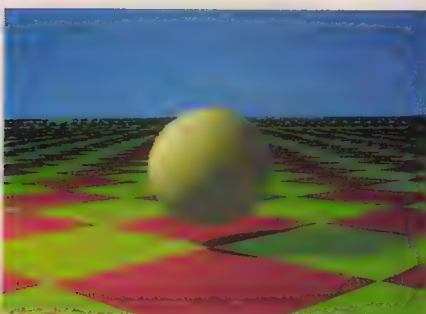
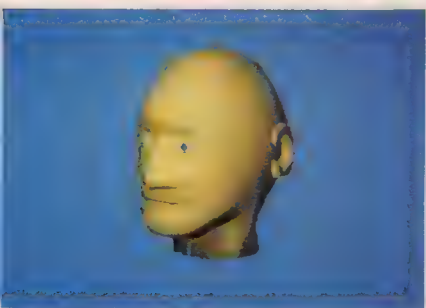
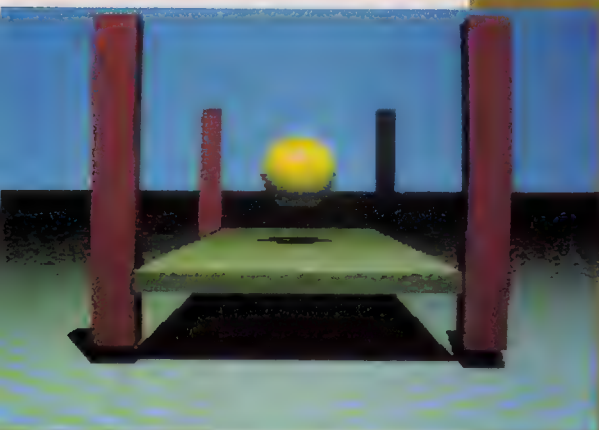
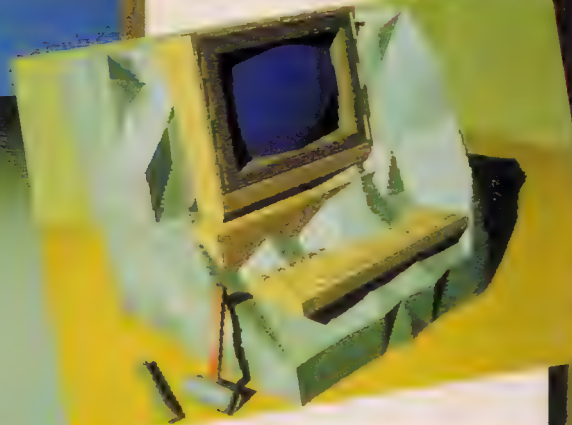
全体の形が決まれば、いよいよシェーディングである。視点の位置、ランプの位置、注目点、空の色、地面の色、物体の表面の色、模様（鏡のように反射するか、ガラス玉にするかなどの材質を決める)、表面をなめらかにするかどうか（3角形でおおわれているので、なめらかにしないと3角模様が目立つ)、ランプの色を克明に決めていく。

シェーディングの方法も、じつは、2通り用意してある。1つは、面の明るさを計算するだけでぬりつぶす方法である。これは立体がかなり複雑でも、あまり時間はかからない。先月紹介した『Video Scape 3 D』がこの方法である。立体が多角形でおおわれているのなら比較的簡単に実現できる。『Sculpt 3 D』では、基本的に立体を3角形の集まりとしているから、この方法が使え

3面図

ワイヤーフレームでかいたコーヒーカップ

ペイントモードでぬりつぶした
平面模様がそのまま残っている

スナップショットのモード
だんだんそれらしくなる

影までつけてみた球。

人の顔もなめらかにかける。

る。もう1つは、レイ・トレーシングである。光源から発射された光のゆくえを克明に追跡するので、きわめてリアルな画像が得られる。テレビのCMで使われるCGアニメは、たいていこのレイ・トレで作られている。時間は膨大にかかるけれどもアーチストたちは好んで使う。『Sculpt 3 D』でもこのモードになるとやっぱり画像ができるまで時間がかかる。仕上がりは、変則4096色とは思えないほどのできだが、待てる時間内にはとうてい収まらないので、マニュアルには、

CAUTION :
RAY TRACE
IN PROGRESS

という札がついてくる。「画像製作中につき注意すべし」という意味である。テストモードでうまくかけたら、この札をAMIGAに差してお休みである。非常に複雑な画像なら明日の朝のお楽しみである。

作者のエリック・グラハム氏は、フォトグラファーである。ジャグラーを作るのに彼は、いったい何時間使ったのだろうか。アニメーションを作るとなると、全国にあるAMIGAを総動員しなくてはならん。ユーザーの方にお願いしちゃうことになりそう。それでも、98に高価なフレームバッファーと高価なソフトをつけるよりは、はるかに安あがりである。モデリングソフトである。

ミュージックソフトで有名なMineticsからフレームバッファーが売り出されるという。レゾリューションは640×480、24ビットフルカラー、値段は700ドル（約11万円）と格安である。『Sculpt 3 D』は、フルカラーの出力もできるので、これは楽しみになってきた。

ブリッジ

F 16戦闘機。

ファイル名はエクスカリバー

カンフーそれとも空手

AMIGA KARATEとKarate Kid II

真実はどこに

イギリスではまたしても日本ブームだという。「フジヤマ、ゲイシャガール」から「奇跡の経済成長」に興味は移ったんだそうである。ほんまかいな。そういえば、わがぼろアパートにも妙なガイジンが大挙しておる。それにしても、日本人とは何者なのであろうか。

旧電電公社上級職員によれば、「日本人は均一で、きわめて良質な製品を製造できる国民です。というのも、日本人は、合衆国のように雑種的な民族ではなく、完全に単一種族の民族だからです」(『ビッグスコア』P.358〜359、マイケル・S・スローン著、中村定訳、パーソナルメディア出版）なんだそうである。日本では、大組織、たとえば大企業や官庁あるいは準官庁の上級職になればなるほど、この手のありもしない偏見にとらわれる傾向が強いようである。半世紀前に日本を破滅に追いこんだ代表的な思想である「万世一系の民族」が復活したようである。蒸留でもしないかぎり（大虐殺のことだよ）原理的に「完全な単一民族」などは存在しない。最近おもしろい説が現われ始めたので、ご存じだとは思うが、簡単に紹介しておこう。

古代において、朝鮮半島からの渡来人が重要な役割を果たしたのは事実である。渡来人は文化のにない手である。そのころの日本列島には、「原日本人」というべき民族がすでに形成されていたといわれる。これまでは、たくさんいる原日本人の中にぱらぱらっと渡来人が存在していたと思われていた。いわゆるマレビトである。ところが、原日本人の数が少なくて、渡来人のほうが圧倒的に多かったのではないかというのが最新の説である。多いところへ来たのではなく、もともと少ないところへ大挙してわたって来たんだというのだ。原日本人が彼らを吸収したのではなく、渡来人が原日本人を吸収したのではないかというのだ。本当であるかどうかはわからないが一考に値する。

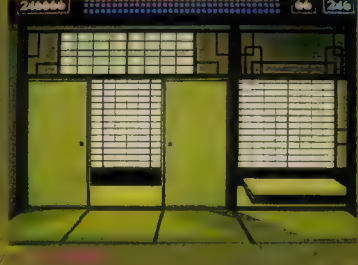
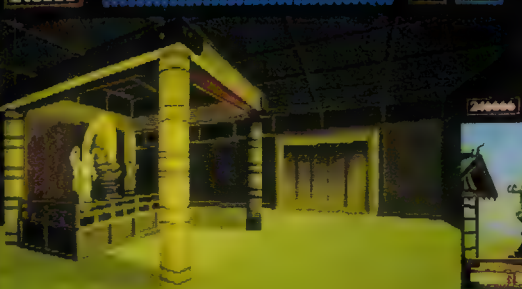
琴の音が流れるオープニング

鎌倉の大仏

法隆寺

オスの心をきわめよう

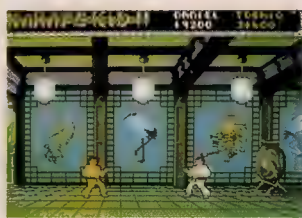
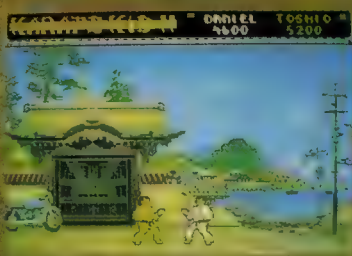
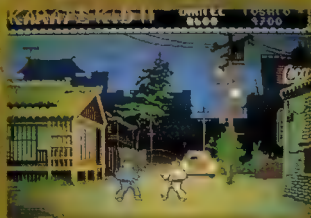
AMIGA KARATEのほうは純粋に武道の精髄をきわめようという真摯なスタイルである。「マス・オーヤマ（大山倍達）」の説く「オス（押忍）の心」を体得しようというのである。礼に始まり礼に終わるという「押忍の心」については、「空手バカ一代」にくわしい。「空手バカ一代」は、昭和の武術家である大山倍達半生記である。波瀾万丈、抱腹絶倒のおもしろさで毎週楽しみにしていた。格闘技につきものの「逸脱のエピソード」が抜群におもしろいのである。初めは「うしろの百太郎」を書いていたつのだじろう氏が絵を担当していたが、途中でなぜか影丸譲二氏にかわった。いきなり絵が変わったので大いにとまどった。原作者の故梶原一騎氏が絶頂のころの話である。

「AMIGA KARATE」は、鎌倉の大仏、奈良の法隆寺などなど日本の観光名所を背景に技を競い、高めようというリアルタイム・アクション型・空手シミュレーションゲームである。武道家は赤と青に分かれているが、青が自分である。大きめのキャラクターで動きは軽快である。ジョイスティックによく反応する。技がヒットするたびに、「イヤ

ーあ」というかけ声がかかる。観光名所は、絵はがきを見てかいたらしく、どこか不自然である。大きさのバランスがとれていないことと中国と日本の区別のつかない欧米人らしい誤解が絶妙である。このピンぼけぶりがなんといっても味わい深い。

場所に合わせてサウンドも凝っている。鎌倉の大仏では鳥のさえずりだが、最後の場面では法華経の読経が聞こえる。いったいどっからそんな音源を仕入れてきたんだろう。

『Karate KidII』は、沖縄を舞台にした映画のぱくりである。日本では『ベストキッド』にタイトルが変更されている。日系のタムリン・トミタ嬢がかわいい。イギリスのゲームソフトは、あやかりものがけっこう多い。たいていは、流行の映画からその設定を借りてくるのだ。『13日の金曜日』のような恐怖映画が好みである。

ゲームでは、昭和30年代の日本の感じがよく出ている。ダットサンに目黒のオートバイといったぐあいで、モノクロにしたら、まるっきり西岸良平の世界である。夜の暗さまで再現されて、異常にリアルである。色の使い方は、青とピンクの中間色を基調とした妙な雰囲気で、ビョウキを心配してしまう。

ゲームの間には、いろんな武術家のエピソードがごっちゃになっている。大山倍達の氷割り、宮本武蔵（映画ではミヤギおじさん）のハエをハシでつまむ武勇伝がはさまれている。これは2人ゲームになっている。

氷割りのシーン。

ふすまの絵が中国的。

シンクロではないというのに、

姫路城かな。

ミヤギおじさん。

奥のオートバイに注目。

Sculpt 3D(Byte by Byte)AM	13,000円
AMIGA KARATE(Paradox)AM,ST	3,000円
Karate Kid II(Microdeal Electronic)AM,C64	9,000円

※(　)内はソフトハウス名
AT(ATARI130), AM(AMIGA),C64(Commodore64/128),ST(ATARI 520ST)

なかなかどうしてすごいマシンだぜ

まずは外観。ホワイトの本体はなかなかスマートである。大きさは、幅140mm、奥行き135mm、高さ40mm、といわれてもピンとこないだろうが、ちょうど携帯用のCDプレイヤーくらいで、とてもコンパクトにできている。

前面左には、電源スイッチ。右には、ジョイパッドがつながっている。ファミコンとちがって、とりはずしが可能で、付属のもののほかに、連射タイプのパッド（別売、2680円）や、最大5個までのパッドがつけられる「マルチタップ（PI PD003、2480円）」が、オプションとして接続できるほか、本格的なJISキーボードなどもつなぐことができる。

前面中央には、細長いスロットがあるが、これはROMカード用のスロット。MSXのBEEカードと同じシステムのそれは、キャッシュカードなどと同じくらいの大きさ。本体のスリム化に一役買っている。PC Engineでは、ソフトは当面このROMカードで発売される。容量は、当面は2Mビットだが、将来的には、ふやすことも可能。SRAMなどもつけられるそうである。

本体の後ろには、拡張用の端子などがならぶ。拡張用端子は、これを通じていろいろな周辺機器とつなげるのだけど、くわしくは後述。ディスプレイ出力は、RF方式。「えっ!? ビデオやRGBじゃないの」という感じだが、見たところでは、けっこうキレイである。

で、その中身となると、コンパクトさに似合わず、なかなかの高性能。CPUは、新開発のカスタムチップ。いちおう8ビ

ゲームソフトも続々登場！

ビデオゲーム顔負けの大きなキャラはスゴイ！　豊富な色を駆使したキメ細かな画面は美しく、動きもなめらかだ。次々に発売されるこれらのゲームソフトのデキが、PC-Engineのカギをにぎる!?

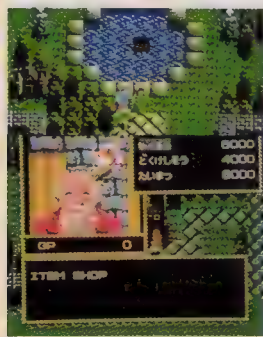
THE 功夫

従来のパソコンやファミコンでは不可能だった、画面の½サイズの超大型キャラが、画面狭しと暴れまわるアクションゲーム。動きはスムーズでじつにリアル。効果音も本物そのもので、敵をたおしたときの爽快感はグー。自分がなぐられたとき思わず、「イテ」と叫んでしまうほどのめりこめるぞ。

●ハドソン
●4,500円
●10月末発売予定

ビックリマンワールド

チョコレートのカード、「コロコロコミック」の連載で子どもたちに大人気の、「ビックリマン」のキャラを使ったゲーム。天聖界、天魔界の戦いをテーマに、個性的な多くのキャラが登場するRPGふうアクションゲームだ。

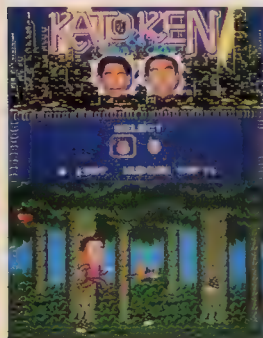
●ハドソン
●4,500円
●10月末発売予定

邪聖剣ネクロマンサー

ホラー度100パーセントが売りのニュータイプロールプレイングゲーム。謎解きと恐怖を中心に、不気味な世界を大いに楽しんで（こわがって）もらおうというもの。こわーい敵が、次々とキミを襲う！

●ハドソン
●4,500円
●11月末発売予定

パリ・ダカールラリー（仮称）

世界一過酷なカーレース「パリ・ダカールラリー」をシミュレートしたカーアクションゲーム。ハイスピードで変わる背景、迫力満点のBGM。フロントガラスを通して外の景色が見えたりするところは、凝っている。

●ハドソン
●価格未定
●10月末発売予定

カトちゃんケンちゃん

テレビでおなじみのカトちゃんケンちゃんが大活躍のギャグアクションゲーム。2人がギャグを連発しながら敵をやっつけるスピーディーなゲーム。カト・ケンの豊かな表情が大いに楽しめそうだ。

●ハドソン
●価格未定
●12月末発売予定

ットではあるが、2Mバイトものメモリーを直接アクセスできる。ふつうの8ビットは、64Kバイトまでしかできないから、これはスゴイ。

グラフィックは、標準で256×216ドット。最大512色まで表示できる。今や、ゲームにはなくてはならないスプライト機能も、もちろんついている。サイズは16×16ドット～32×64ドットまで。同時に64個まで表示できるので、その気になれば、組み合わせて画面いっぱいのキャラクターを動かすことができる。

またサウンド機能は、6重和音でステレオ。流行のFM音源である。

さて、ここまで見ると、ちょっと高級なゲームマシン、という気がしないでもないが、しかしそれだけではない。PC Engineには、コア構想というのがあって、さっきもちらっと書いたけど、拡張端子にいろいろな周辺装置をつなぐことにより、さまざまなシステムに発展させることができる。その中心（コア）となるべきものが、これなのである。そのなかでも、目玉はCD-ROMシステム。専用のCDプレイヤーをつなぐことにより、CD-ROMの大容量を生かした高度なソフトが楽しめるほか、CDプレイヤーとして、CDの音楽も楽しめるという欲張りなシステムとなる。そのほか、液晶ディスプレイを使った野外ゲーム機や、通信アダプターを接続しての通信端末としての利用もあるし、ほかのパソコンとつないで画面を合成して遊ぶ、といったことも考えられている。

発売は、10月下旬。値段は2万4800円である。

年末に向けての気になる存在。はたしてファミコンを超えられるかどうか、見ものである。□

Human Hudson

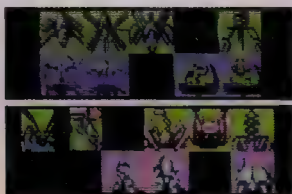
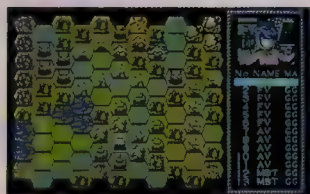
西暦2195年、地球存亡の危機、きみの思考が試される時がついにきた。

きみの頭脳に、宣戦布告する。

SF戦略型シミュレーション

ディオーネ DIONE

きみに、シミュレーションの熱き高揚を教えてあげよう。SF戦闘ファンタジーと人工知能を武器にした超リアルなシミュレーション・ウォー、それがディオーネだ。不気味に増殖を続ける機械生命体、地球連邦軍の作戦指令官たるきみははたして最終要塞を落とせるか…。壮大なシナリオマップ、綿密に組み立てられる戦闘作戦計画、かつてないコンピュータ頭脳との一騎討ちに、魂の震えはとまらない。

●攻撃部隊の編成からはじまる作戦計画。●レベルに合わせて選べる10種類の戦闘シナリオ。●空中機動、上陸、地上侵攻、自由自在な作戦パターン。●人工知能があやつる敵の高機動メカ。●行く手をはばむ複雑な地形、天候の妨害。●迫力あるビジュアル戦闘シーン。●FM音源対応の胸おどるB.G.M.

10月末 緊急発進!!

適応機種(FM音源対応)
PC-8801mkII SR/FR/MR/TR、PC-8801FH/MH、PC-88VA、X1シリーズ

希望小売価格 7,800円
(ディスク版2枚組)

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル
TEL011-841-4622　FAX011-821-1854
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル
TEL03-260-4622　FAX03-235-4653
営業所　札幌・東北・名古屋・大阪・福岡

MONTHLY

SOFT RADAR

季節は秋。となると、秋の夜長をどうやってすてきに過ごすかが大問題。で、諸君。ここはひとつソフトレーダーのゲームで、楽しんじゃおうよ。

TESTAMENT テスタメント

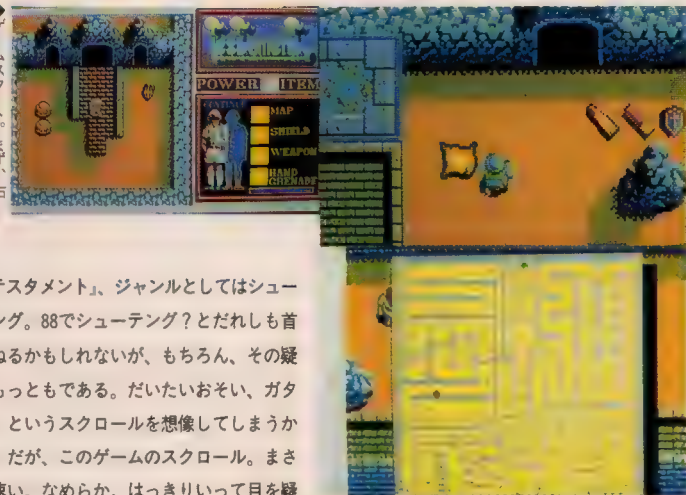
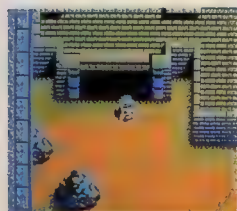
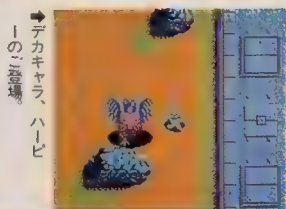
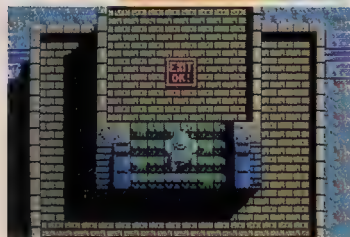
BASHO HOUSE バショウ・ハウス

スクロールの速さ感涙(かんるい)ものの、RPGふうシューティングなのだーっ！

➡ゲームスタート。まず、右のハンドグレネードと、ハンバーガー2つとって。

⬇マップ発見

負けてない

BASHO HOUSEというのは聞き慣れない名前だが、もちろん、この『テスタメント』が第1作という、新進のソフトハウスである。年末商戦を迎(むか)えて、力のある新人が続出していて、このBASHO HOUSEも、その一つといえそう。だいたい、第1作というのは、いいものは持ってるんだけど、いまひとつ完成度が……、というのが多かったような気がするが、最近は、1発目から非常に完成度が高い、というのが常識になってきているようだ。この『テスタメント』、ジャンルとしてはシューティング。88でシューテング？とだれしも首をひねるかもしれないが、もちろん、その疑問、もっともである。だいたいおそい、ガタガタ、というスクロールを想像してしまうからだ。だが、このゲームのスクロール。まさに、速い。なめらか。はっきりいって目を疑

■PC-8801mkIISRシリーズ用（PC-88VA対応）　Ⓓ2枚組　7,800円　問バショウハウス☎03-486-0684

⬆この扉もトラップじゃ。

➡デカキャラ、ハーピーのご登場。

⬆わーい、出口だ！

う！ なんつっても、あまりに速すぎるので、スピードコントロール（3段階）の機能までついてるくらいだ。もちろん、背景やキャラのグラフィックもほとんど完璧。これだけのものをよくもまあ、と思えるくらいである。もちろんフルカラーで、なおかつ8方向。ゲームのほうは、迷路マップの中を、なみいるモンスターたちをビシバシやっつけながら、クリア。次の面へ行くための出口（EXIT）を探し出す、というもの。まず、マップ。これが、スクロールウインドーのサイズを1画面として、135画面分。これで、かなり迷路が入り組んでるので、実質的な広さはかなりなもん。これが、全部で7面。これをクリアしたら、呼びものののラストのペンタドラゴンとの一騎討ちになる。

と、まあいきなりだとわかりにくいか。シナリオから順を追って。

このゲームの主人公ライールはフランス人の高名な探検家。彼は、かなり以前からある書物に記された「ディオドラン大陸の伝説」に魅せられていた。その書物というのが『テスタメント』。聖書っていう意味だけど、ここでは新約でも旧約でもない、第3の聖書。今から2億年前の地球。それは妖精時代と呼ばれ、さまざまなモンスター、妖獣たちが生息していたという。彼らは、大首長ペンタドラゴンのもと、独自の文明を築き、栄華を誇っていたという。しかし、邪教を奉ずる彼らに、神はついに怒りの斧をふり下ろすことになる。ペンタドラゴンをはじめとするさまざまなモンスターたちは、ディオドラン大陸ごと地底深く閉じこめられてしまった。

だが、いま地底での長い眠りのあと、ようやく目覚めたペンタドラゴンは、ディオドラン大陸を復活。神への復讐を誓う。ライールは、神よりの啓示を受け、選ばれた者として、ディオドラン大陸へ……。

というようなありがちなストーリーではあるが、アクションゲームの場合、あんまり関係ないんだよな。で、プレイヤーが2、4、6、8であやつるのは、この探検家ライール。スペースキーでビシバシ弾を出しながらって感じで、モンスターは、ザコキャラ36種、デカキャラ18種、ペンタドラゴン、これが超デカキャラで、1つ。それぞれ、RPGふうで、コボルド、オーク、ドラゴンパピーとか、おなじみの面々である。ザコキャラは、スケルトンとアメーバを除けば、弾1発で死んでくれるが、メイジなどのように、消えては出現とかいうのがいて、けっこうやっかいなのもいる。それほど大きなダメージというわけではないが、ぶつかりやすいのだ。スケルトンとアメーバは弾では死なない。唯一、ハンドグレネードを使ったときだけ消えてなくなる。このハンドグレネード、15個まで持つことができて、シフトキーで使うと、画面中の敵全滅。デカキャラに対しては、弾5発分相当のダメージをあたえることができる。このデカキャラは、それこそ100発ぐらいぶちこまないと死なないうえ、マップ上を飛んでいる、という設定なので、迷路もおかまいなしについてくる。こいつがいるかぎり、ワープポイントに入ってもワープできなかったりして、とにかく、やっかい。全体、よっぽどムチャさえしなければ死ぬ心配はないんだけど、このデカキャラに何度も会ってると、わりと死にがちなので、要注意なんである。で、まあ順序としては、武器、盾、ハンドグレネードなんかを装備してパワーアップ。マップを見つけて、迷路をクリア、ワープゾーンをうまく使って、EXIT（出口）へ、という感じなんだ

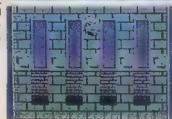
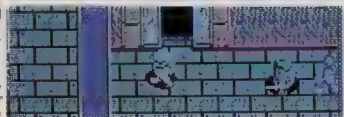
➡2面。ビリビリトラップじゃ。

➡ライール人形発見。これをとるとコンティニューできるようになる。

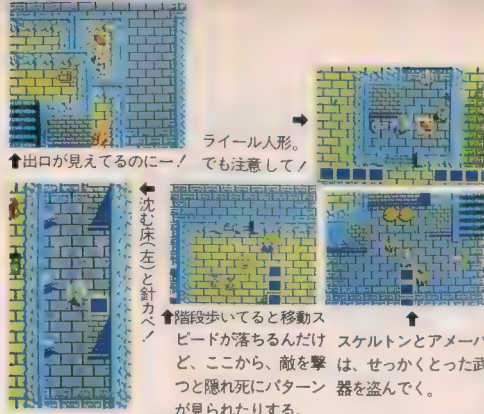
こんなとこ、どうやって通⬇るんじゃ。

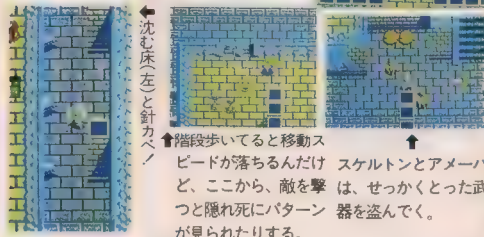
⬆このへん、すっこい気持ちいい。

いじわるな➡しかけだ。

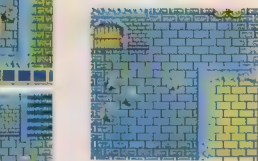
➡3面得意の自動ドアトラップ。痛いっ！

⬆うーむ、どこに行こうか。

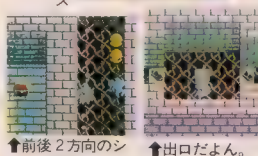
何だ、これっ！➡

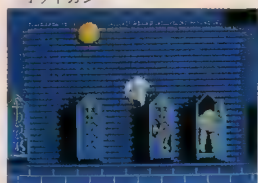
⬅デカキャラ、ゴースト！ 不気味。

↑出口が見えてるのにー！

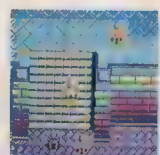
ライール人形。でも注意して！

沈む床（左）と針カベ！

↑階段歩いてると移動スピードが落ちるんだけど、ここから、敵を撃つと隠れ死にパターンが見られたりする。

↑スケルトンとアメーバは、せっかくとった武器を盗んでく。

↑味方キャラそっくりのドッペルゲンガー！ どれが敵じゃ。

5面スタート。

↑前後２方向のショットガン

↑出口だよん。

6面！ 棺おけパタパタ。これもトラップなのだ。

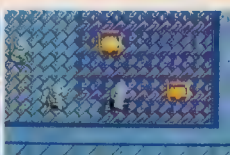
↑ぶっきみなガイコツアタマじゃっ！

↑7面。ここは、はっきりむずかしいっ！

↑宝箱もモンスターだっ！

↑不思議なムードなのだ！

究極のトラップ火縄！

ラストのペンタドラゴンじゃっ！

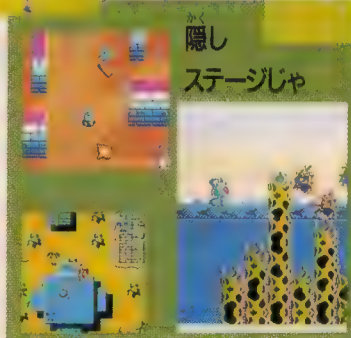
隠しステージじゃ

けど、もちろん、いつもこうううまくいくようにはできていない。１面なんかはワープはなくて、そのかわり、ある地点に行くとガラッとマップが変わったりするトリックがあるんだけど、これさえクリアすると、わりとすなおにクリアできそうなんだけど、２面になると、ワープがいっぱい出てきて、EXIT位置はわかってて、そこにかぎりなく近づいてても、じつはたどり着けないのとか。どっかにある、隠しワープを発見しないとダメ、とか、そうとう練りまくったマップなので、こっちのほうで、かなりてこずる。で、てこずってる間に、デカキャラに出会って……というパターンがけっこう多かったりする。うーむ、こりゃ困った、なのである。

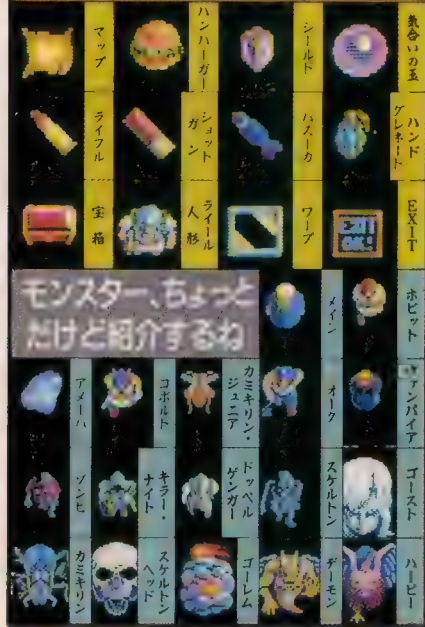
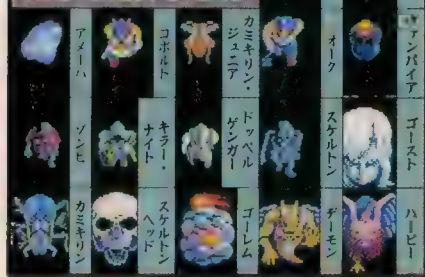
奥が深い！

アイテムのほうは、武器アイテムが３種。ライールは最初、ピストルしか持ってない。これ単発。しかし、えらいと思うは単発の武器でも、スペース（ジョイスティックの場合はトリガーの２）をピシバシ押すと、そのぶん、

弾が出てくれちゃうこと。キーの反応もすこぶる早い！　で、ライフル、ショットガン、バズーカ、とパワーアップできて、それぞれ、前３方向、前後２方向、前２方向になってる。これは、わりとゴロゴロ転がってるんで、好みに応じて使い分けられる。これに、「気合いの玉」というのがあって、これを２つ続けてとると、ブリバリバリーッ！の超連射になって、非常に気持ちがいい。とくにショットガンとバズーカは、１秒間に12回発射で、計24発撃てちゃうわけである。これって、なかなかない。

あと、トラップ。沈む床とか、針カベとか、火縄とか。グラフィックではお見せできないが、反転床とかもある。ピーってキーを押してると、くるって逆向きに歩き出しちゃう。キーが反転するのだ。これって、デカキャラと戦ってるときとか、あせる。

プレイヤーのキャラはライフ制。敵の弾が当たったり、敵とぶつかったりすると、パワーダウン。ゼロになるとアウト。ゲーム開始時には１人しかいないので、こうなると困る。で、困らなくてもすむように、道端にハンバーガーがポロポロ落ちてたりする。道に落ちてるものを拾って食べるのは、ばっちい気もするが、このさい、カタいことをいわないで、これをパクつく。ハンバーガー１個で30％回復。これも、わりとたくさん落ちてるので、わりと気楽。とくにデカキャラとの戦いは消耗戦をしいられるで、このハンバーガーを食べながらって感じでやると、楽。ところによって、ハンバーガーが全然ないこともあるので、そういうところでデカキャラに出会った場合は、逃げて、ハンバーガー地帯に誘導するとか、そういう手もある。このデカキャラ、ゲームには直接関係ないんだけど、しゃべる。これが、そうとうリアルな声で、「もう、やだーっ！」とか、「やめてよーっ！」なんて、女の声で出たりして、これは笑える。

セーブ、ロード機能もついてて、セーブできる箇所は全部で８カ所。すべての面でセーブできるので、また１面から、という悩みがなくなるのだ。あとは裏ステージ。入り口がどこか、というのはまだお知らせできないが、全部で３面。お遊び気分で楽しめるって感じで、ふつうの面と同じ構成のやつや、横スクロール、縦スクロールのシューティングゲームがおまけになってる。

と、まあ全体こんな感じ。はっきりいってシューティングゲーム最前線！って感じで、シューティング好きの人には超おすすめ！

DRAGON BUSTER

エニックス

ドラゴンバスター養成ギブスがほしい

➡親に勘当されるなんて……。

↑美しいお姫さまもゲーム中ではかわいいしぐさを見せてくれます。

マジに"BAD"な主人公

こんにちはっ、オリジナルプログラムコーナーのピンチヒッターから帰ってきた夢野(ゆめの)のいずみだよん。みんな夏ばてなんかしてないよな。元気印でがんばろうぜ！

ところで、秋の音楽シーンをさわがせたM・ジャクソン。彼の新曲『BAD』は〝ワル〟っていう意味なんだけど、歌詞の中に「本当のワルはだれだ」っていうフレーズがある。弱い者をいじめたりすることがワルじゃないってことをいっているんだ。ちょっと前フリが長かったけど、今回紹介(しょうかい)する『ドラゴンバスター』の主人公は、まさしく本当の〝BAD〟なんだ。

要するにちがいのわかるやつなんだ

クロービスはローレンス王国親衛隊長の息子(むすこ)でありながら乱暴者で、周囲の者とケンカが絶えなかった。見るに見かねた父親は、ついに彼を〝勘当(かんどう)〟した。帰る家も友人も失ったクロービスはひとり放浪(ほうろう)の旅に出た。

ローレンス王国の近くにはおそろしいドラゴンがすんでいた。もともとは神の使いだったが謀反(むほん)をくわだてて、神の国を追放されたのだった。しかし、ドラゴンの征服(せいふく)欲は人間界にまでおよんで、世界でいちばん美しいローレンス王国に攻(せ)め入り、王女セリアを人質にして自分が王位につくことを要求した。クロービスはこの話を風の便りに聞きつけて、思いを寄せていたセリアを助けるため、そして故郷を守るため、ついに立ち上がったのだった。

どうだい。親に勘当(かんどう)されても、親をけっして恨(うら)まないで故郷のために立ち上がる。やっぱり本当のワルはこうでなくっちゃ。

けっこうやみつきになってしまうゲーム

『ドラゴンバスター』（以下『ドラバス』）は、もともとはアーケードゲーム。ジャンルは、いちおうRPGだけど、アクション色がとっても強いゲームだ。パラメーターもアーケードゲーム出身のせいか、バイタリティーだけにしぼられていて、単純明快だ。プレイしてみたら、あと1ラウンドでやめるぞなんていいつつも、けっこうやみつきになってしまったんで、移植版としてのできはまあまあ納得できるセンだ。

基本的な進め方は、クロービスを操作して、敵をたおしながら先へと進んでいけばいいのだ。クロービスの旅路は全部で12ラウンド。1つのラウンドはいくつかの面に分かれている。各面は迷路仕立てになっていて、横の移動はもちろん、上下の移動にはロープを使うようになっている。通路にはいつもザコキャラがうようよ。こいつらをたおしていくと、ところどころにブルーにぬりつぶされた部屋が見えてくる。中に入ると両端(はし)のドアが閉まって（ドアのない部屋もある）ルーム・ガーターという中ボスに当たる敵が出てくるから、手持ちの剣(けん)を振(ふ)りまわしたりファイヤーボール投げつけて敵をたおす。ここで重要なのは、その見返りとしていろいろなアイテムが手に入ることだ。クロービスを助けてくれるものもあれば、逆に命をおびやかすようなものも

■PC-8801mkIISR以降、PC-88VA、PC-8801FH／MH（2D専用）　5インチ2D2枚組　7,800円㊞エニックス ☎03-366-4345

出てくる。おもしろいことに、アイテムのなかには相関関係のあるものがあって、たとえば、セプターというRODはお姫さまを助けるときの必需品の一つだけど、これは最初に持っている剣の2倍の威力というスーパー・ソードを消滅させてしまう力をもっているんだ。だから、もしスーパー・ソードでルーム・ガーターをたおしてセプターが出てきたなんてことがあったら、絶対にとっちゃいけない。

各面を脱出するには、出口を守るルーム・ガーターをたおさなくてはいけないんだけど、ほかのルーム・ガーターとは絶対区別がつかないから、迷路を歩きまわって根気よく探そう。ちょっとコツをいえば、もし、キミが最初に迷路の下にいるとしたら、上を。逆に上にいるときは下に行ってみよう。あんまり裏をかいたような歩き方をしていると、なかなか見つからないぞ。

さて、各ラウンドの最後にはボスキャラのドラゴンが待ちかまえている。クロービスとバイタリティーの張り合いをするようなもので、剣だけでたおそうってのはそりゃあ大変なことなのである。やっぱり、回転ファイヤーのアイテムを持っていたり、必殺技のカブト割りのテクニックがないと、そう簡単にはたおせない相手なのだ。なにしろ、こんなところで死んでしまったら、またまたゲームを最初からやり直さなけりゃならないんだから困ったもんだ。まあ、途中セーブが1回だけできるから、必ずラウンドの最初でf・2キーを押しておくべし。

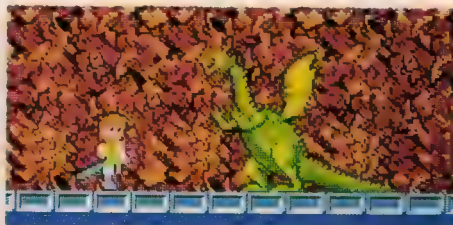
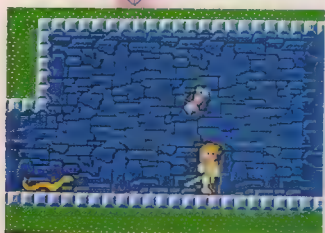
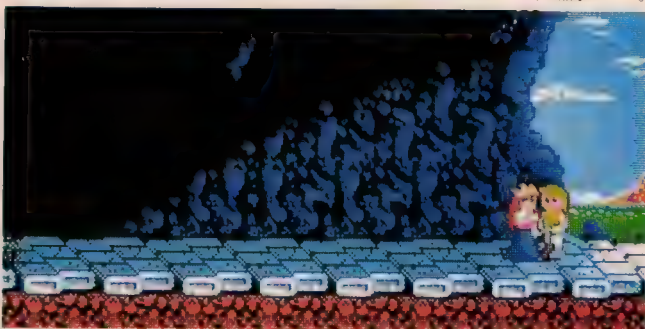
➡強そうだねえ。

高得点かラウンドクリアか？

『ドラバス』には2通りの楽しみ方がある。まず、どんどん敵をたおして得点を重ねていく方法と、いち早く出口を探して次のラウンドに行く方法だ。どちらを選んだとしても必要なアイテムさえ手に入っていれば困ることはない。

人によっていろいろな楽しみ方ができるっていうのは、『ドラバス』がRPGだっていうことの強みといえるだろう。

⬅さあ、どっちに行こうかな。

⬅最初のルーム・ガーターと戦う。

⬇お姫さまぁ、よくぞご無事で……。

⬆アイテムさんこんにちは！

⬆脱出口だっ！

⬆クロービス死んだ。死んだ、死んだ♥

M.U.L.E.

B.P.S.

やってみて、初めてわかる、このおもしろさ！

秋の夜長にピッタリのゲーム登場

1983年にATARI800用としてアメリカで発表され、ロングセラーとなったシミュレーションゲームの移植版である。

どんなゲームかというと、ストラテジックな要素の強い経営シミュレーションといったところかな。あたえられた土地を最大限に活用し、生産を上げ、いかに多くの財産をつくるかを競うわけだ。ひところ流行した『人生ゲーム』という盤ゲーム、ちょうどあんなノリで、ワイワイガヤガヤ仲間とのかけひきを楽しめるという、やや辛口のゲームだ。同時に4人まで遊べるし、金や土地、宝石などをやりとりするので、案外プレイヤーの本性が表れたりして、あいつ地上げ屋みたいな性格してんな、なんてことがわかったりして、楽しめそうだ。まだ、プレイできるディスクがなくて、B.P.S.の開発の人たちのプレイするのを見せてもらったんだけど、けっこうみんな熱くなって、「キッタネー」とか「覚えてろよ」とか、人間のみにくい本性をあらわにしてたね。

「いくらやっても飽きないですよ。思わず徹夜ってこともしばしばです」

とは、開発の名越さんのことばだ。

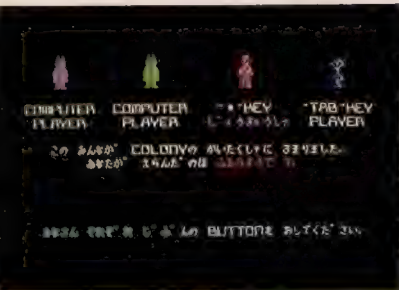
土地の争奪戦

ゲームは、宇宙船が惑星に到着したところから始まる。そう、この惑星こそプレイヤーたちの活躍する新天地というわけ。

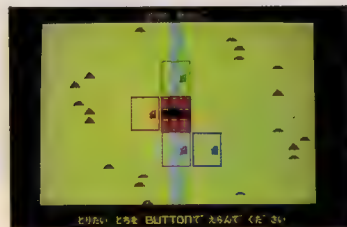
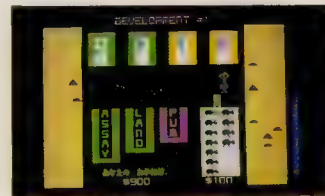
←惑星"NAG"に上陸してゲームスタート。

この新天地で、12カ月でどれだけの財産をつくれるかを競う。シミュレーションゲームふうにいうと、1カ月1ターンで、12ターンをプレイするのだ。

このゲーム、4人でプレイするわけだけど、メンツがそろわないときはそのぶんコンピュータがやってくれるから、1～4人のプレイ可能。もちろん、4人分全部コンピュータにやらせて、腕組んで見てるってこともできるけど、こりゃおもしろくないよね。

まず、プレイヤーのキャラクターと色を決める。このキャラ、メクトロン、パッカー、ラッパーなどと名前のついた、愛嬌のある連中なんだ。このうちメクトロンだけはコンピュータ専用。

←まず、プレイヤーのキャラクターと色を選ぶ。ヒューマノイドのほか、奇妙な宇宙人(?)が7人。

それに、キャラによって、スタート時の所持金が変わる。上級者用のヒューマノイド型だと、所持金は少なく、初級者用のラッパーなどは多くなっている。だいたい、スタート時の所持金は、600～1200ドルで、食糧、エネルギーは150～300ドル分をあたえられる。

キャラが決定したら、いよいよ土地の配給だ。土地は1カ月に1区画ずつあたえられ、ここで、FOOD（食糧）、エネルギー、スミソア（鉱石）、クリスタイト（宝石）を生産、採掘するわけだ。土地は、川、山地、平野からなり、川の近辺は食糧生産に、平野はエネルギー生産、山地は鉱物の採掘に適している。だから、作戦によって、獲得すべき土地も変わってくる。

↑1ターンに1区画ずつ、土地の配分を受ける。中央の黒い部分が町である。

↑町の中。まず、右下のM.U.L.E.のお店へ行ってM.U.L.E.を買おう。

さて土地の配給。画面上を黒いフレームが動くので、それがほしい土地のところへ来たらキーを押す。このへんのタイミングが大切。早い者勝ちだからね。

M.U.L.E.を持って生産開始

土地が決まったら、そこで何を生産

画面の上にあるのが、MU.L.E.の加工場。そこへMU.L.E.を連れていき、使用目的に従って改造してもらうのだ。写真はエネルギー生産用に改造している。

するかを決める。そして、町へ行き、M.U.L.E.と称する、産業用ロボット（？）を買う。このM.U.L.E.、ラクダのお化けかノミの親玉のように見えるが、なかなかかわいい動きをする。

M.U.L.E.を買ったら加工工場へ連れていき、目的に応じて改造してもらい、それを自分の土地に引っ張っていって、設置し、さあ働け！とやるわけだ。

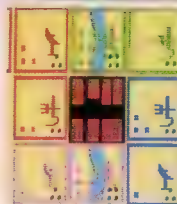
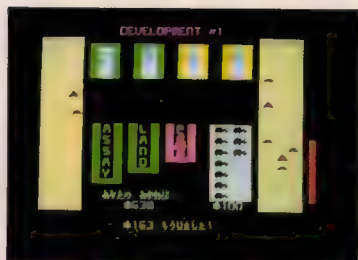
これらの作業は、画面右に出ているタイムゲージが残ってる間にやらなくてはならない。だから、M.U.L.E.を設置すべき土地がふえてくると、キー操作

↑改造したMU.L.E.を設置する。家のマークにピタリとつけないと、逃げだすこともある。

のスピードも問題になってくる。作業が終わったら、町にもどりパブに入る。すると、残り時間に見合った金をもらえる。

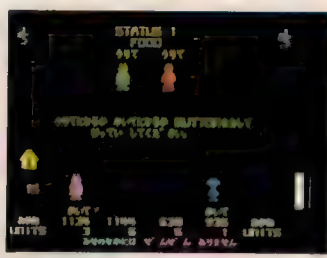
生産開始、そしてオークション

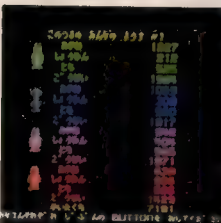
M.U.L.E.の設置がすむと、生産開始。それぞれの区画にそれぞれの生産量がポツポツと表示される。それをもって

➡M.U.L.E.の設置が終わったら、町へもどりパブへ入ろう。

⬅生産は自動的に行われる。各土地の左に積み上げられる小さな4角が生産量。右のマークの下の黒い4角は、そのターンの平均的生産量だ。

↑1ターンの生産終了ごとに、生産量が表示される。点線をこえたぶんは売ることができる。

オークション（競売）に臨むんだが、このオークションのかけひきがこのゲームの大きなポイント。競売は4つの生産物ごとに行われる。生産量が必要量をこえたぶんは売ることができる。もちろんそれ以上売ってもかまわないが、FOODとエネルギーは、自分のターンの持ち時間や生産物の生産量に影響するので、なにがなんでも必要量は確保しておかなくてはならないようだ。

とにかく、高く売りつけて安く買うのが最上なんだけど、いうは易く行うは難し。だましてもうけようとするやつ、底意地の悪いやつなどいろんなの

↑オークション（競売）の開始。いくらで売りつけるか、このあたりのかけひきが大切。店は火事になってしまったので、店の在庫はゼロになっている。在庫がある場合は、右上に在庫量が表示される。

↑ここでは、売り手と買い手が2人ずつ。黄色の点線が重なったとき取引成立。

⬅オークションが終了すると、1ターンごとに中間報告が表示される。

がいるから、思うようにはなかなかいかない。このあたりのかけひきをマスターするには少々時間がかかりそうだ。

駆け足で紹介してきたけど、金もうけの方法、生産量をふやすためのコツ（この世界独特の経済法則がある）など、まだまだ書くべきことはたくさんある。とにかく、のめりこめそうなゲームなので、じっくりプレイしたうえで、いずれぜひ、くわしくレポートしたい。

天災は忘れたころにやってくる！

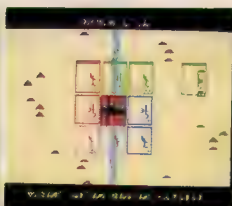
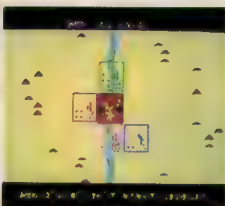
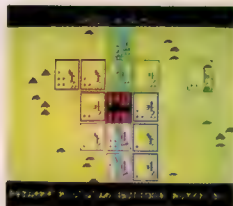
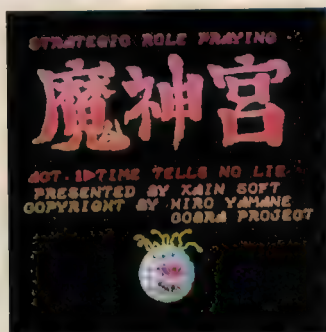
予期せぬ突発事件が起こることも多い。店の火事、ペストの流行、地震、酸性雨などだ。その結果、生産量が半減したりするのでつらいところ。また、クリスタイトを根こそぎ奪っていく宇宙海賊が現れることもある。

魔神宮(ましんきゅう)

ザイン・ソフト

ザイン・ソフトさんリキ入ってる！

⬇キャラづくり。まずはメニューが出る。

➡いろいろなパラメーターを設定していく。

⬅タイトル画面中ほどの赤い文字をごらんあれ。ACT1と書いてある。シリーズ化の方向も考えているらしい。

⬇ほとんど世界に1つといっていいオリジナルキャラが完成。

パワーが画面を通して伝わってくる

ザイン・ソフトが頼(たの)もしくなってきた。1作ごとにパワーを増していくのが手にとるようにわかるのだ。今度の新作はRPGで、タイトルは『魔神宮(ましんきゅう)』。

まだ製作中で画面しか見られなかったけど、力の入れようは十分伝わってくる。

大まかな紹介(しょうかい)しかできないけど、いずれ完成版も紹介(しょうかい)できると思うから期待していてほしい。

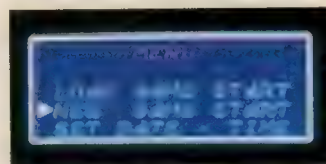
パラメーターの設定がとっても細かい

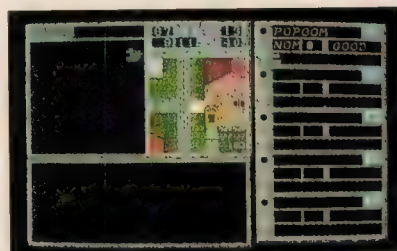
RPGといっても、もっと具体的なジャンル分けをしてみると、上から見たマップが4方向にスクロールするという『ウルティマ』タイプのゲームだ。しかし、『ウルティマ』の場合は最初からパーティーが組めるけど、このゲームの場合はそうではなくて、道すがら人に出会っていくという形でパーティーがつくられていく。だから、場合によっては1人でもゲームが進められるというところが今までのものとはちょっとちがうところかもしれない。

さて、写真を見てもらうとわかるけど、けっこうグラフィックに力が入っていて、おいしいのだ。PC-98の威力(いりょく)も手伝ってか、なかなかいい雰囲気(ふんいき)をつくりあげているようだ。マップのグラフィックも、とくに町の中に入ってからが見ものといっていいだろう。そのほか、モンスターなどグラフィックの開発にもそうとう時間をかけたそうだ。やっぱり見た目の美しさはゲームの大事な要素の一つといえる。

次にゲームの特徴(とくちょう)をいくつかあげてみよう。RPGならではのキャラクター設定はとてもユニークで、種族、性別、身長、体重、血液型、生年月日、職業までが、パラメーターになっている。どれもゲームの進行上かかわってくるというから楽しめそうだ。そして、もう1つの特徴(とくちょう)は、リアルタイムの時間設定というところだろう。ショップの営業時間が決まっていたり、夜になると決まって襲(おそ)ってくるキャラクターがいたりと、つねに気がぬけないようになっている。

ゲームの進行を見てみると、基本的なストーリーに沿ってはいるけど、あまりこだわらずに、プレイヤーが自由に冒険(ぼうけん)できるようにということで、細かい設定づけがされていない。モードは、ふつうに歩きまわるモードと戦闘(せんとう)モードの2つに分かれているようだ。

くわしい紹介(しょうかい)はのちほどということで、ザイン・ソフトの新作に期待度二重丸なのでR。

⬆戦闘モード。戦う、逃げる、話すの3つが可能。

⬆町が見える。中に入ってみよう。

⬆本当に美しいグラフィック。白くぬけている中央部分にキャラクターが入るかどうかは未定。

■PC-9801VM 5インチ2HD X68000 価格未定、10月10日発売予定 問ザイン・ソフト☎0794-31-7453

SOFT RADAR

ルクソール 日本テレネット

ナイト・オーバー・エジプト

2Dと3D、2つのシューティングゲームが楽しめるんだから お・得・ヨ!!

いざエジプトへ

『ルクソール』。靴の中に入れて足を温めるのは「インソール」。おそまつ!!

てなワケで2Dと3Dが楽しめるゲームなんだけど、どうですかね。やってみました？ ベラ子はやりましたよ。しっかり。2面までだけど。これね〜、大変よ、なかなか。説明書類読んで、①2D②2Dのボスキャラ③エントランス④3D⑤3Dのボスキャラで1ステージが構成されていて、全部で5ステージあるってことがわかってて、なあんだ、そんなにステージ数ないじゃん、なんて思ってトライしたんだけど。う〜んモウ、牛になっちゃう。だって、空中からは異常な弾数で攻撃されるし、地上からも塩をふりかけられてるかのように弾が飛んでくるしで、吹雪の中を飛んでるかのようなんだもん。

んで、なんとかよけたりやっつけたりしてボスキャラのところに行けたんだけど、動きが緩慢なわりにコイツが手ごわい。サソリの化け物なんだけど、シッポの先から手のハサミからヒュンヒュン攻撃してくる。でね、これってコイツの弱点がわかんないと一生そこでやってるようになりそうなんだ。だって、最初ハサミに防御されている顔の部分を攻撃すればたおせるかな、なんて思ってやってても、いっこうにダメージを受けてる気配がないんだ。そんで、おかしいなぁ おかしいなぁ なんて、攻撃しながら、当たっているところを見ていると、やっとわかった。弱点が。なんと、まあ威張るほどのことじゃないんだけど、どうもシッポの先とハサミの開いた真ん中あたりらしい（3つを破壊しないとダメ）。だって、やってみたら先がこわれて攻撃してこれなくなったんだもん。そのあとどうなるかっていうと、ブスブスこわれながら前に消えていくんだ。オー、なんて感動してると、ネクスト画面。3Dのエントランスだ。ここはとりあえずホッとする。見てるだけでいいからね。次が、話題の3D。ここは、道を曲がったり、選んだりという操作はしなくていいんだ。することは、左右上下に位置を変えて敵を攻撃することだけ。だって、すごく早くてとても道なんて選んでらんないんだもの。思うに、あれを自分でやったらほとんどカベにぶつかって死ぬ。と、まあこんな感じなんだけど、やっぱ3Dシューティングはいいよ。

⬆出た！ これが2Dのボスキャラだ。

⬆3Dのエントランス画面。グリーンがシブイ。

⬅2Dの敵。動きはニブイが数発弾を打ちこまないと死なない。

⬅3D画面での敵は、遠いところだとゴミみたいだが、近くで見るとキモチワルイ。

⬆2ステージの2D画面。海が出てくる。

⬅レーザーとシールドが手に入りゃこっちのもんだもんね。

⬅3Dのボスキャラ。非常にデカイ。

⬅こいつがなかなか死なないんだ。レーザーでもむずかしかった。

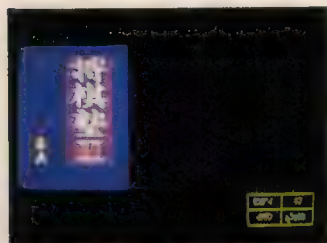
■PC-8801mkIISR以降、PC-88VA、X1turbo（5インチ2D）、FM77AV（3.5インチ2D） 2枚組 各7,800円
問日本テレネット☎03-268-1159

振飛車（ふりびしゃ）

ザ・将棋塾（しょうぎじゅく）シリーズII

ビクター音楽産業

プロの将棋を観戦しながら、次の1手を当てる楽しさ

⬆まず╲印で「ショキカ」を選択

➡ゲーマーの名前は三人まで登録できるので、得点競争も可能だ。

ヨオーシ、やったるでェ。将棋のことなら、任せてくれ。パソコン棋士なんぞに、負けるもんかッ／

と、ユビの骨をポキポキとうち鳴らし、すっかり入れこんだところ、かーるく肩すかしを食ってしまった。この『振飛車』はなんと、対局型のソフトではなかったのだ。

プロ棋士の将棋を観戦しながら、次の1手を予想することによって、将棋の実力をつけよう――というものなのである。

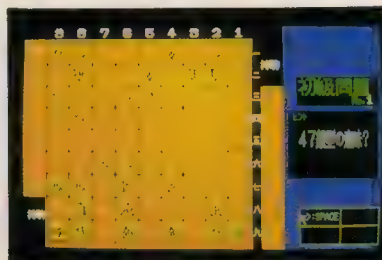
2枚1組のディスクには、一流棋士の対局をもとにした棋譜が、合計30局

⬆ゲーム日を入れ、問題を選択する。

も収録されていて、それが画面上に再現できるわけ。しかも、その1局ごとに10カ所ずつ、チェック・ポイントが設けられていて、

「次の1手は？」

という問題が、4つの選択肢と簡単なヒントつきで、出題されるのだ。

⬇第1問だ。先手（下側）のさし手は？

ゲーマーのほうは、その4つの選択肢のなかから、「オレなら、この手だ」というものを選ぶわけだが、それが正解だと、

「プロの感覚・100点」「必殺技・100点」

などと、講評つきの点数が表示される。こういう場合は、思わずウッフッフッと、ほっぺたがゆるんでくる。

が、まちがえた場合は、ミジメなものだ。「平凡な手・60点」「センスがない・20点」といった調子。おまけに、その悪い手に続くさし手が、30手ほど表示されるので、

「自分の選んだ手が、いかに悪手だったか」

ということが、たっぷりと思い知らされる。グ、グヤジィーッ。

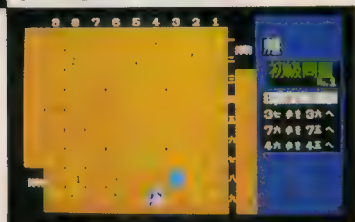
そして10問に解答し、1局が終了すると、ゲーマーの総得点が算出され、その点数に応じて、段、級位が認定される仕組み。プロのさし手をピタリと的中させるのは、かなりむずかしいことなので、「オレは将棋の実力派」と思っている人でも、2～3級くらいを獲得するのがやっとのはずだ。

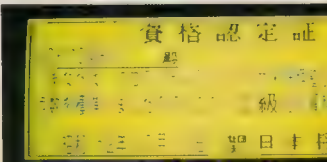
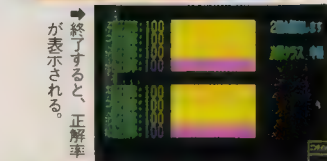
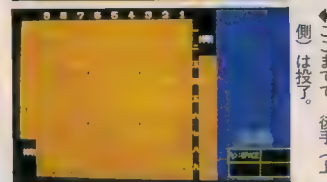
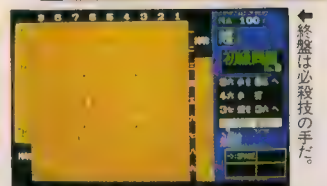
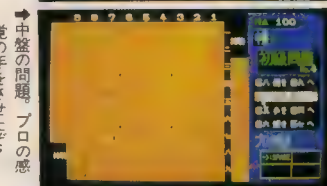
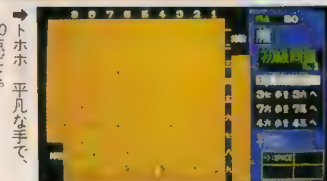
「将棋が強くなりたければ、強い棋士の対局棋譜を研究するのが、最良の修業方法でしてね。プロ棋士の頭の中には、古今東西の名勝負の棋譜が何千局も、インプットされています」

とは、ある有名な棋士の話だが、この『振飛車』はまさに、そんな〝プロの修業方法〟を、パソコンゲーム化したもの。あまり強くない対局型のソフトで、パソコン相手にヘボ将棋を何局もさすより、プロのさし手をじっくり研究するほうが、はるかにすぐれた上達法といえるだろう。

将棋が真に強くなりたい人や、自分の棋力を判定したい人には、うってつけのソフトである。

⬇4つの選択肢から1つを選ぶ。

➡トホホ 平凡な手で、80点だと。

➡中盤の問題。プロの感覚の手をさせたぞ！

⬅終盤は必殺技の手だ。

⬅ここまでで、後手（上側）は投了。

➡終了すると、正解率が表示される。

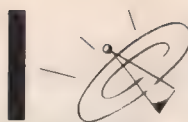
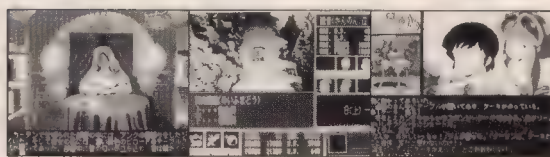
➡やったぜ！2級の認定証だ。

■PC-8801mkIISR以降、PC-9801F/VF/M/VM/VX/U/UV ②2枚組 各7,800円
X1turbo/II/III/Zも発売中　問ビクター音楽産業☎03-423-7901

BEST SOFT 30

SOFT RADAR

「ウルティマⅣ」　「ガンダーラ」　「うる星やつら」

「イース」

連続トップは『イース』。うーむ、さすがにファルコムは強い。2位には『ウルティマⅣ』。期待の大作だけに当然か。本誌の同時進行レポートもよろしくね。あと『ガンダーラ』も4位をキープ、今月もやっぱりRPGなんだな。

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	153	13	274	イース	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ
2	51	49	66	ウルティマⅣ	ポニー	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
3	47	16	194	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	シミュ	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ
4	42	24	136	ガンダーラ	エニックス	RPG	PC-88Rシリーズ
5	31	37	92	うる星やつら	マイクロキャビン	アド	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
6	28	21	152	ジーザス	エニックス	アド	PC-88Rシリーズ, FM77AV
7	27	4	417	ディーヴァ	T&Eソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MSX、MSX_2
8	26	3	431	信長の野望・全国版	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ, MZ-25, MSX
9	24	8	321	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-77, MSX_2
10	24	68	39	女神転生	日本テレネット	RPG	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MSX
11	23	55	53	サイキックウォー	工画堂スタジオ	RPG	PC-88Rシリーズ
12	20	9	313	三国志	光栄	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ, FM-16β, MSX
13	17	11	284	現代大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
14	15	93	23	スーパーレイドック	T&E	アク	MSX
15	14	17	189	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール	PC-88シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
15	14	80	28	ウィザードリィ3	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
17	12	128	14	ガイアの紋章	NCS	シミュ	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ
17	12	119	16	ラプラスの魔	ハミングバードソフト	RPG	PC-88Rシリーズ
17	12	2	574	ロマンシア	日本ファルコム	アド	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, MSX、MSX_2
20	11	12	281	夢幻戦士ヴァリス	日本テレネット	アク	PC-88Rシリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM77AV, MSX
21	10	6	341	ザナドゥ	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
22	9	29	115	九玉伝	テクノソフト	RPG	PC-88Rシリーズ, X1シリーズ, FM77AV
22	9	96	21	ゼビウス	電波新聞社	アク	X68000
22	9	158	9	大戦略マップコレクション	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
25	8	119	16	メタルギア	コナミ	アク	MSX_2
25	8	43	81	デスフォース	リバーヒルソフト	RPG	FM77AV
25	8	83	26	OGRE	システムソフト	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ
28	7	10	312	シルフィード	ゲームアーツ	アク	PC-88Rシリーズ
28	7	30	113	ウィザードリィ	アスキー	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
28	7	7	326	ハイドライドII	T&Eソフト	RPG	PC-88シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ, MSX, MZ-25、20、22
28	7	1	903	ザナドゥシナリオII	日本ファルコム	RPG	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1シリーズ, FM-7シリーズ
28	7	68	39	地球防衛軍	アートディンク	シミュ	PC-88シリーズ、98シリーズ, X1turboシリーズ

■機種の略称　PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR以降、PC98→PC-9801、II→mkII、MZ-15→MZ-1500、MZ-25→MZ-2500
■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

RANDOMFILE

らんだむふぁいる

"データショウ'87" と "オーディオショウ" が同時開催され、新製品がいろいろにぎやかだ。パソコンは16ビットから32ビットへ、オーディオはアナログからデジタルへと、相変わらず技術革新はめざましい。末尾にデータショウの速報を掲載した。

16ビットパソコン

ナショナルから16ビット。マルチメディアに対応
Panacom Mシリーズ

83年に16ビットパソコン「オペレートシリーズ」を発売、その後16ビットの世界ではすっかり静かだった松下電器産業㈱が、話題のCPU80286を搭載した新シリーズ、「Panacom Mシリーズ」として、「CV-M500FD」、「CV-M500HD」、「CV-M700FD」、「CV-M700HD」の2モデル4タイプを発売した。

「CV-M700」は、12MHzで同社独自の画像強化LSIを採用している。大量の画像、図形処理にふさわしい1120×750ドットの高解像グラフィック機能をもつ。マルチメディア処理対応の高速データ転送を実現するSCSIインターフェースを標準搭載。メインメモリーは1Mバイトを標準実装。標準的なイーサネット系のネットワークが使える。FDD2ドライブを標準実装、CV-M700HDは20Mバイトハードディスクを内蔵している。

「CV-M500」は、8MHz。640×400ドットの標準グラフィックを採用した。FDD2ドライブを標準実装し、CV-M500HDは20Mバイトハードディスク内蔵タイプとなっている。

価格は、「CV-M500FD」が36万円、「CV-M500HD」が58万円、「CV-M700FD」が45万円、「CV-M700HD」が69万円。

国内のパソコン市場は昨年度124万台の規模となっているが、1990年には190万台になるという。

なかでも16ビット機と32ビット機を合わせた市場は、これからカラーテレビやVTRにも匹敵する成長が見こめるということだ。

そこで松下電器産業も奮起することになったわけだが、PC-9800シリーズがやたら強いこの世界で、これから何か起こりそうだ。

来年春には、32ビット機の発売も予定しているらしい。(問い合わせ：06-949-2351)

98ソフト互換機が低価格に、コンパクトに
エプソンPC-286V/286U

PC-9800シリーズとソフト互換性のある16ビット機として話題のエプソンのPC-286シリーズに新製品が2機種加わった。1つはPC-9801VX／VMに対応した「PC-286V」、もう1つはPC-9801UVに対応した「PC-286U」だ。

「PC-286V」は、PC-9801Vシリーズ用の豊富なアプリケーションソフトおよび各種ハードウェア（オプションボードや周辺機器）がそのまま活用できる。

10MHzの80286CPUノーウエイト使用により、パワフルな高速処理を実現した。

内蔵型のマスメモリーは、インターフェースカードをふくめた小型カートリッジ化を実現、ユーザーが簡単に本体に装着できるようにしている。

5インチFDD2基を搭載。

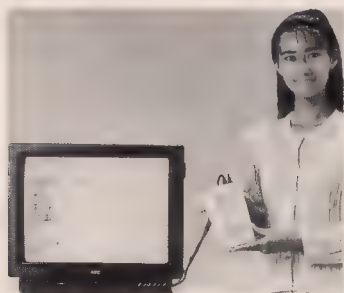
「PC-286U」は、サウンド機能つき。3.5インチFDD2基を搭載している。

価格は、「PC-286V」が29万8000円。ハードディスクドライブ内蔵タイプが44万3000円。「PC-286U」が24万8000円。ハードディスクドライブ内蔵タイプが39万3000円。

さらに同社は、画質を画期的に向上させた白液晶表示体（NTN型LCD）を搭載するPC-9800シリーズ互換のラップトップコンピュータも開発中で、近日発売の予定だという。(問い合わせ：0266-52-3131、広報　川口)

身近なOA機器

もっと手軽にパソコン通信。通信ターミナル
NET JACK

パソコン通信は着々と普及しており、パソコン通信センターも草の根BBS局からPC-VAN、アスキーネットなど大規模なものまで、すべてをふくめると数百局に達している。同時にサービス内容もしだいに豊富になってきており、電子掲示板、電子メール、チャットサービスなど基本的なものから、地域情報、観光案内、グ

ルメ情報を受けたり、航空券の予約やショッピングなどができるようになっている。

日本電気と日本電気ホームエレクトロニクスは、電話回線を利用していろいろな情報を収集することができるパソコン通信ターミナル「NET JACK」を発売した。パソコン通信をより安価で手軽に利用できるようはかったものだ。従来のパソコン通信機器のイメージを一新する、低価格、小型軽量、カンタン操作を実現している。

「NET JACK」は、モデム、通信ソフトなど、パソコン通信に必要な機器を一体化した。従来、それぞれをそろえるとかなり大がかりなシステムになっていたものをコンパクトにまとめている。

表示部は家庭用テレビを使用するので、専用ディスプレイがなくてもパソコン通信が楽しめる。また、1行40文字表示も可能なため、表やグラフも受信でき、株式情報のチャートなども見ることができる。

てのひらの上で操作できるよう小型で軽量化を実現。家庭用テレビのリモコン感覚で使える。さらにデザインもユニークなものとなっている。電卓のように、初心者でもすぐあつかえるように、カラフルで見やすく、簡単なABC方式のキーボード配列を採用している。価格は2万9800円。(問い合わせ：03-454-1789、広報室丸山)

表計算、電話帳機能搭載。データベースポケコン

PC-1248DB

シャープ㈱は、表計算機能、電話番号メモ機能を搭載し、プログラムを組まなくてもすぐ使えるデータベースポケットコンピュータ「PC-1248DB」を発売した。コンピュータが生活やビジネスに深く入りこもうとしているなかで、就職前の学生やビジネスマンの間で、「もっとコンピュータをよく知りたい」、「BASICを勉強したい」という要望が強いが、そうした入門者にうってつけの機種だ。

表計算機能は、数値を縦と横の表形式で記憶し、同一項目ごとに分類した集計計算や、縦横それぞれの合計計算が簡単に行えるもの。

最大8種類、登録件数は最大591件まで可能だ。

電話番号メモ機能は、対話形式の簡単入力で、登録件数量最大293人分まで登録が可能。

また電話帳として2種類に分類できるので、ビジネスとプライベートに区分して利用できる。

BASICリンク機能をもち、表計算でデータベースに登録したデータをBASICプログラムにより利用できるので、より複雑な処理ができる。

10KバイトのRAM容量を装備。長いプログラムや大量のデータ処理に威力を発揮する。

豊富な周辺機器が接続できるインターフェースつき。プリンターを使ってプログラムリストやデータを印字したり、大切なプログラムやデータベースの登録内容をカセットテープに記憶できる。

カタカナを使用することができ、しかも入力しやすいローマ字→カナ変換方式を採用している。

価格は1万1000円。(問い合わせ：06-621-1221、広報担当)

B4サイズが電話感覚で。ホームファクシミリ

FO-50

ファクシミリは、第2電電の発足などによる通信サービス網の多様化、高度化に加え、小型軽量化、普及価格化、操作性の向上により、急速に需要がふえている。

シャープは、このように拡大する市場にこたえて、ホーム、ビジネスに対応した各種製品を提供しているが、とくにホーム用としてぴったりの「FO-50」を発売した。

「FO-50」は、家庭、学校などで使用頻度の高いB4サイズ原稿の送受信が可能だ。1本の電話回線を有効に使える電話・FAX自動切りかえ機能をもっている。小さな文字も鮮明に送れる小さな文字モード(ファインモード)つき。手もとで簡単にコピーもとれる。

幅348×奥行き252×高さ83mm、約4.5kgというコンパクトさ。ホワイトとブラックの2色がある。価格は9万9800円。(問い合わせ：03-260-1161)

時刻が来るとアラーム。多機能型電子手帳

スケジュールカード

パイロット万年筆㈱は、スケジュールやメモの登録ができ、その時刻が来るとアラームで知らせてくれる多機能型の電子手帳「スケジュールカード」と、昨年発売した電子電話帳に機能、価格面で改良を加えた「テレメモII」を発売した。

「スケジュールカード」は、約束や会議の場所と時刻、デートの約束などをアルファベットで簡単に入力でき、その時刻が来るごとにアラームで知らせてくれるというものだ。このほかに電話番号や品番と価格、終電の時刻などのメモ登録機能、時刻表示、電卓機能をもっている。

スケジュールやメモの機能を重視した対話方式(キーを押すと「NAME？」「MEMO？」と表示される)を採用しており、従来品に比べ、入力、呼び出しなどの操作が簡単にできる。

これまでの電子メモは通常アルファベットで5～8字しか入力できなかったが、「スケジュールカード」は、最大72文字まで入力できる。

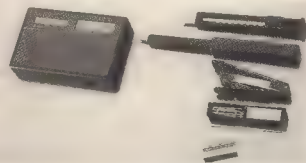
メモリーバックアップ機能をもち、電池交換しても入力したデータは消えずにそのまま残る。上下2段になっていて、上段に文字、下段に数字が表示され、たいへん見やすい。価格は5800円。

「テレメモII」は昨年発売の「テレメモ」の表示部をやはり2段にして見やすくしたものだ。価報は3300円。(問い合わせ：03-567-6111、商品企画部　松浦・戸井田)

ビジネスワーク必携。6つの機能が1つに MY-T-POCKET

文房具屋さんへ行くと、小さな文具をひとまとめにしたファンシーステーショナリーというものが、おニャン子世代の女の子に大人気だ。これに似ていながら、ちょっとちがう「MY-T-POCKET」というものが、㈱サブヒロモリから発売された。切る、書く、とじる、はさむ、測る、計算するという6つの機能が1つになったビジネスマンやキャリアウーマン向きのツールだ。

中身は、①ソフトタッチのソーラー電卓、②曲面も測れるプラスチック巻き尺、③折り刃式カッター、④伸縮型ボールペン、⑤世界最小の標準10号針ホッチキス、⑥ゼムクリップ5個と10号のホッチキス替針・専用ケース、だ。調査の結果、ビジネスワークに絶対これは必要とあげられた機能を組みこんだものだという。サイズは90×58×13mm、重量70g。色は赤、白、黒の3色がある。価格は3000円。

なお、同社からこの商品の読者プレゼントが用意されている。くわしくはP.284参照。(問い合わせ：03-279-2055、サプライヤー事業部)

AV機器

衛星放送がいっそう手軽に。普及価格の受信システム SAN-502、SAC-12、SAT-20R

テレビファンの間では、7月4日から始

まった実用放送衛星BS-2号(ゆり2号)によるわが国初の24時間衛星放送が大きな話題だ。

ソニーは、この衛星放送により届けられる高画質やPCM音声が楽しめる衛星放送受信システムとしてBSアンテナ「SAN-502」、BSコンバーター「SAC-12」、BSチューナー「SAT-11R」および「SAT-20R」を、従来より普及価格で発売した。

「SAN-502」は、放射器に特殊加工のコルゲートリングを使用。反射鏡はガラス繊維強化プラスチックにアルミ箔をはる一体成型で、電波の反射特性を向上させる一方、耐久性も増している。小型で、コンバーターこみで4.8kgという軽量で、風速50m／秒でも風圧荷重が42kgと少なく、ベランダへのとりつけも可能となっている。価格は2万4000円。

なお、比較的電波の弱い九州や北海道向きの75cmタイプのBSアンテナ「SAN-702」も用意されている。価格は3万9000円。

「SAC-12」は、HEMT(ヘテロ接合ガリウムひ素FET)、入力導波管とMIC(Microwave Integrated Circuit)との一体化など新技術の導入で、低雑音指数1.7デシベルを標準実装している。1次放射器とコンバーターとの結合ロスを最小にし、またステンレススチールケースに収納しているため、耐久性も向上した。低消費電力1.7Wを実現している。価格は3万5000円。「SAN-502」と組み合わせれば6万円以下で衛星放送受信が可能だ。

「SAT-11R」と「SAT-20R」は微弱な電波でも高画質が得られるPLL方式FM検波器を採用した。

そして非常に安定した画面が得られるPLL周波数シンセサイザー選局方式を採用している。チャンネル、音声モード表示、アンテナ入力表示と見やすい画面表示を実現。

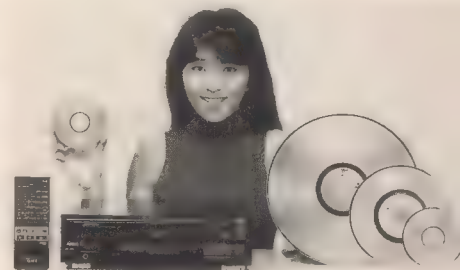
本格的なA／V接続のためビデオ出力、オーディオ出力とも2系統をそなえた。DAT、D／Aコンバーターやデジタルアンプなどのデジタルオーディオ機器とのデジタル接続が可能な音声デジタル出力端子つき(SAT-20Rのみ)だ。価格は「SAT-11R」が8万9800円、「SAT-20R」が9万9000円。(問い合わせ：03-448-3311、お客様ご相談センター)

LD+CD+CDV。マルチディスクプレイヤー XV-999

AV機器のなかでは、オーディオ面で高音質化、ビジュアル面で大画面、高画質化が流れとなっている。そしてハード、ソフトとも順調にのびているらしい。

CD(コンパクトディスク)、LD(レーザーディスク)といえば、高音質、高画質を特徴とするニューメディアだが、これらにこの秋CDV(5分間映像入りのCD)というものが加わった。アイワは、この3つのメディアに対応し、1台でそれらを楽しむことのできるマルチディスクプレイヤー「XV-999」を発売した。12cmのCDとCDV、ならびに30cm／20cmの両LDの現行メディアが使える。

基本メカニズムとしては、1ビーム(ヘッド)、2スピンドル(モーター)メカの採用で、CD／CDV／LDの最適ドライブを確保する一方、1トレイ2ホールの採用でそれぞれのディスクホルダー精度を向上させている。

映像部は水平解像度420本以上、映像比47デシベル以上の高画質を保証、オーディオ部は音声SN比100デシベル以上、ダイナミックレンジ96デシベルの高音質を実現している。リモコンによる集中操作、操作モードを表示する「お知らせスクリーン」、挿入した盤のサイズによりトレイの引き出し幅が自動的に調整されるメモリーローディング方式など、使い勝手にもきめ細かい配慮がなされているようだ。価格は12万4800円。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課　川本・星)

SN比118デシベルを実現。CDプレイヤー CDX-1000

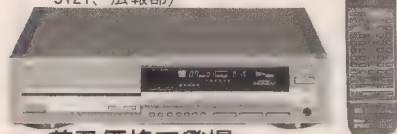
CDプレイヤーは、すぐれた音質と操作性で、1982年に発売されて以来5年間で国内出荷累計330万台に達した。そのなか

で、買いかえ需要も増加し、コンポサイズのCDプレイヤーから、より高音質な6〜7万円台の中級モデルにグレードアップするケースも多いようだ。

こうしたニーズにこたえて、日本楽器製造㈱は、「CDX-800」、「CDX-1000」、「CDX-2000」の3機種のCDプレイヤーを発売した。

「CDX-1000」は、デジタル信号からアナログ信号に変換するさいに発生するノイズを極少に抑えることを追求し、SN比118デシベルという、従来の最高級機を大幅に上まわるオーディオ特性を生み出している。これはデジタル信号をアナログ信号に変換するさいに発生するノイズをとり除くデジタルフィルター、および変換機能であるD／Aコンバーター(DAC)において、8倍の周波数でサンプリング(量子化)し、18ビットで処理することによって可能となったものだ。

こうしたことにより、従来機では必ず使用しているアナログフィルターをもはずすことに成功。アナログフィルターを通さない世界初のDACダイレクト出力を実現している。

「CDX-2000」は、剛性を高め、歪率などの信頼性を向上させた最高級機。「CDX-800」はさらに求めやすいコストパフォーマンス機だ。価格は「CDX-2000」が18万円、「CDX-1000」が8万9800円、「CDX-800」が6万9800円。(問い合わせ：03-572-3121、広報部)

普及価格で登場。CD搭載ラジカセ CSD-770

CDラジカセ市場は、ますます拡大している。そこで、アイワ㈱は、女性や低年齢層もふくめた幅広いユーザーがCDサウンドを手軽に楽しむことのできるよう、シンプルで使いやすい普及価格のCD搭載ラジカセ「CSD-770」を発売した。CDプレイヤーには好みの曲順で演奏できる16曲ランダムプログラムを搭載する一方、重低音再生を可能にする独自のDSL(ダイナミックスーパーラウドネス)回路を搭載した。CDならではの迫力あるデジタルサウンドを楽しめる。色はブラック、シルバー、ホワイトの3色がある。価格は4万3800円。

同時に普及価格のファッショナブルラジカセ「CS-W310」も発売した。留守録、スリープ、目覚ましの3機能を備えたオートタイマー内蔵タイプ。〝再生オートリバース＋録音再生ワンウエイ〟のWカセットメカと2倍速ダビング機構を装備、またテレビ(VHF)／FM／AM 3バンドチューナー、メタルテープ対応など必要機能をそろえている。ブラック、ホワイト、ピンクの3色がある。価格は2万2800円。(問い合わせ：03-827-2640、商品広報課 川本・星)

テープ2巻の操作がワンタッチ。リワインドオート編集機能 ステレオラジカセRX-FW38

松下電器産業㈱は、デッキ①②いずれのテープがどんな巻き状態でも、リワインドオート編集ボタンを押すだけで、テープ2巻の巻きどもしから編集スタートまで行う簡単編集機能のテレビ(UHF、VHF)／FM／AMステレオラジオカセット「RX-FW38」を発売した。

テープ2巻の両面を連続してエンドレス再生、テープの頭まで巻きもどして自動的に再生スタートする。

留守録音や目覚まし再生ができるタイマークロックを搭載、L・Rチャンネルの音の干渉が少ないアコースティックセパレータキャビネット構造をもつ。テープの所在を自動検出するオートデッキセレクターを採用。低音を増強させるラウドネス回路つき、CD／ライン入力端子をもつ。価格は3万2800円。(問い合わせ：06-909-1021、家電営業部 一色)

30分急速充電を実現。リモコンつきヘッドホンステレオ HS-JX10

充電式のヘッドホンステレオは、〝急速充電、長時間再生〟が大きなテーマになっていて、これまでは1時間充電が最短時間となっていた。アイワ㈱が発売した「HS-JX10」は業界最短の30分急速充電を実現するとともに、フルロジック(フェザータッチ)メカ、本格シンセサイザーチューナーの採用により業界初のフルリモコンを可能とした。

30分急速充電のクイック・チャージで2時間再生のロングプレイが可能。さらに単4形電池(アルカリ電池で5時間)との併用では、7時間強というロングプレイが楽しめる。AC電源(付属のACアダプター使用)での使用も可能となっている。

FM、AM、テレビ(VHF) 3バンドの本格シンセサイザーチューナーを搭載。オーディオ感覚のオートスキャン・プリセットチューニングが可能なので、好みの局もワンタッチでジャストチューニングする。

業界初のフルリモコン機構を装備したことにより、テープ操作はもとより、音量調整、チューニングまですべて手元で行える。メカ本体をバッグやカバンに入れたまま、すべての機能をコントロールできるので、こんだ電車の中でのプレイなどに便利だ。

多機能デジタルディスプレイを搭載し、チューナーの周波数表示をはじめ、テープの走行状態がディスプレイに表示される。さらに時計機能、録音時タイムカウンター、スリープタイマーなど、いろいろ便利な使い方ができる。

マイクはメカ本体とはなれてセットされるので、メカノイズを拾わないクリアな録音が可能だ。10分単位で60分まで動かせるスリープタイマーつき。約9秒間の無録音部が続くと自動的に次の曲の頭

まで早送りし、演奏を開始する、便利なブランクスキップ機能をもつ。価格は4万3800円。(問い合わせ：03-827-2640)

蛍光灯光でもOK。太陽電池搭載のカードラジオ
カシオRD-221

カードラジオは現代のカード時代にぴったりの〝身につける情報機器〟として大人気。カシオは昨年3機種の太陽光を利用して充電できるタイプを発売しているが、今度は、蛍光灯や電灯の光でも充電、聴取できるソーラータイプのAM専用カードラジオ「RD-221」を発売した。

このラジオは、低消費電力ICの開発、高効率太陽電池の開発、低消費電力ピエゾイヤホンの採用などにより、300μW(1μWは1Wの100万分の1)という超低消費電力を実現した。晴れの場合の太陽光約1時間の充電で約6時間、蛍光灯、電灯の光約4時間の充電で約1時間の聴取ができ、フル充電(晴れの場合の太陽光で約12時間)すれば、約70時間の長時間聴取が可能だ。

また、まったく充電されていない状態でも、蛍光灯、電灯などの明るい光でラジオをきくことができる。しかも、太陽光を利用すればラジオをききながらの充電も可能だ。

ボディーカラーは、ブラック、シルバー、レッドの3色。価格は5980円。(問い合わせ：03-347-4830、広報室)

ソフト情報

ファミコンで成績アップ。本格的CAIソフト
ファミコン知能ゲーム

㈱アスミックは、ファミコンで初めての本格的CAIソフトを発売中だ。「ゲームに夢中になっていたら頭がよくなっちゃった」というキャッチフレーズで、ゲームをしながらムリなく、楽しく勉強できる仕組みになっている。現在までに発売されているのは、算数─整数編の「アディアンの杖」、算数─分数編の「スーパーボーイ・アラン」、算数─小数編の「地底大陸オルドーラ」の3つで、いずれもディスクシステム版だ。

「アディアンの杖」は、王宮が悪魔たちに奪われ、国王と王女がとらわれの身となっているところへ、魔術師ルシアンが救出に向かうというストーリー。ゲームの要所で整数の加減乗除の問題が出され、これを解かなければゲームを先に進めることができない。

98で親指シフト。日本語ワープロソフト
親指君

〝親指シフト〟といえば、富士通のワープロOASYSシリーズの専売特許だった。使いやすさから、一度これに慣れると、なかなかほかのワープロで高速入力ができないということになるらしい。ところが、㈱アスキーは、PC-9800シリーズでも親指シフトキーボードが使えるようにした日本語ワープロソフト「親指君」を発売した。同社が富士通のライセンスを得て開発したものだ。このソフトを使用すると、OASYSで作成した文書データをPC-9800シリーズ上で、また逆にPC-9800シリーズ上で作成した各種データをOASYS上でそれぞれ活用できるほか、「一太郎」、「ロータス1-2-3」、「マルチプラン」、「The CARD」などPC-9800シリーズ用の汎用ソフトを親指シフト方式で入力できる。

このため文書フォーマットの統一や、同一フロッピーディスクでのデータ保管などが容易になった。これまでのようにワープロはOASYSの親指シフトで、パソコンはJIS配列のものでというふうに2つのキーボードを使い分ける必要がなくなった。

パソコンの王さまとワープロの王さまがドッキングしたようなものだ。

ソフトと特製キーボードがセットになっている。価格は7万8000円。(問い合わせ：03-797-6506、広報　上村・猪原)

文豪miniと98にも互換性。双方向ファイルコンバーター
文豪mini5-MS-DOSコンバータ

同じメーカーのパソコンやワープロどうしなのに、データの互換性がないというケースもめずらしくない。とりわけワープロ専用機とベストセラーPC-9800シリーズとの間でファイルをやりとりしたいというニーズは大きいはずだ。そんなことから、NECの人気機種ワープロ文豪miniとMS-DOSの間でおたがいにデータをやりとりさせるためのソフト「文豪mini 5-MS-DOSコンバータ」がアンテナハウス㈱から発売された。

対応する機種はLT、XAを除くCPC-9800シリーズで256Kバイト以上実装のもの。一方、文豪mini 5シリーズのほうは5E、5G、5GXだ。また、MS-DOSはver2.11以上。

変換条件として、文字の全角どうし、半角どうしはうまういくが、倍角が全角になったり、網かけや罫線などは無視されることになる。そして変換後のMS-DOSテキストファイルは、98以外でもMS-DOS用のソフトで読み取り使用できる。

供給媒体は、3.5インチと5インチの2DD／2HDフロッピーディスク。価格は3万3000円で、前金だと3万1000円の割引価格になる。

なお、同社では東芝Rupo↔MS-DOSの「Rupo-PCコンバータ」(価格は2万8000円)、リコー・リポート↔MS-DOSの「RPコンバータ」(価格は4万8000円)、シャープ書院↔MS-DOSの「SPコンバータ」(価格は4万円)、OASYS↔MS-DOSの「OASYS-PC」(価格は3万8000円)などのソフトも発売している。(問い合わせ：03-234-9631)

RANDOMFILE

「スーパーボーイ・アラン」は、不思議な力をもつコラーダー族の子孫。幼い兄妹のアランとリラが登場する。嵐の晩、高熱の病にたおれたリラを救うため、アランはけわしい山道を通り、竜牙洞に生えるガーバの実をとりに出かけるというストーリー。ゲームの要所で分数の加減乗除の問題が出される。

「地底大陸オルドーラ」は、今は亡き祖父の日記から、伝説の地底大陸「オルドーラ」の秘密を知った少年ロックがヒーローだ。地底大陸に続く洞窟の途中で怪物たちに行く手をはばまれ、探検を断念した祖父の無念を晴らすためロックは「オルドーラ」へ探検に出かけるというストーリー。ゲームの要所で小数の加減乗除の問題を解いていく。価格はいずれも4900円。(問い合わせ：03-235-5611、金子)

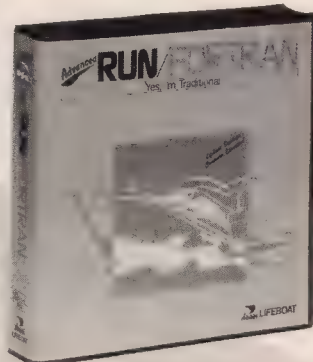
情報処理試験対策にぴったり。入門、学習、教育用 RUN／FORTRAN

コンピュータ用高級言語の一つ、FORTRANは、誕生して以来30年あまりにわたり何度も改良を重ねながら、絶えず発展してきた。科学技術計算用としてつねに最もよく使われ、現在でもきちんとした地位をたもっている。㈱LIFEBOATは、入門、学習、教育用言語のAdvanced RUNシリーズを発売してきたが、FORTRAN言語として「Advanced RUN／FORTRAN」を新発売した。ANSI-77という規格に準拠した機能をもち、情報処理試験の学習用としても効果が期待できる。

対応機種はPC-9800シリーズとFM-R50。OSはMS-DOS Ver.2.X、3.X。メモリーは384Kバイト以上。

このプログラムでは主なコマンドを〝RUN〟、〝LOAD〟、〝FILES〟などBASICに似せている。内部ではコンパイル処理を行っているが、インタープリターと同じ感覚で操作できるので、入門者でも簡単に使うことができる。

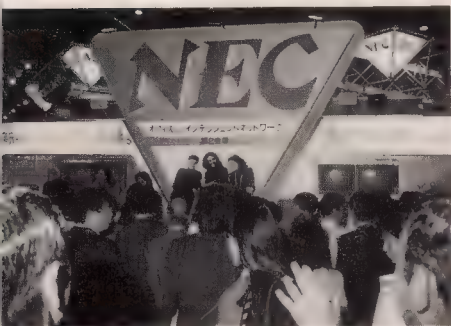
使いやすい共通のスクリーンエディターを装備している。操作性はエディターの基本ともいえる「Wordstar」と同様。サーチ、リプレース、ブロック編集など思いのままで、漢字ももちろん使える。

会話型シンボリック・デバッガーを標準装備しているので、プログラムの開発が大きく向上する。また、ソースプログラムや変数、配列の内容を見ながら実行のようすを見られるので、入門者の学習にも適している。BASICと互換性のあるグラフィック関数が付属しているので、計算結果をグラフ化することも容易にできる。価格は2万9800円。(問い合わせ：03-293-4717、社長室マーケティング担当)

速報データショウ'87

15回目を迎えた秋のビッグイベント、データショウの今年のテーマは「新たな価値を創造する情報システム」。このイベントはOAやビジネスをターゲットにしたものだが、コンピュータの動向を知り、これからを占ううえで貴重な機会だ。情報システムは年々高度化、多様化していて、コンピュータは、文字、音声、図形、画像など、どんなメディアも処理できるようになってきた。さらにコンピュータのネットワーク化が進み、どこにいてもその情報が利用できるという時代に近づいている。ショーではそうした高度情報社会のベースとしてのパソコンが姿を見せていた。

パソコンで大きな注目をあびたものとしては32ビット機の登場とラップトップパソコンの充実だろう。32ビットパソコンではとくにNECのPC-98XL²に大きな関心が寄せられているようだ。なにしろパソコンの王さまといってもよいPC-9800シリーズの豊富なソフトを使うことができるという。32ビットの時代も98がリードすることになるのかどうかが大きな焦点だろう。話題のCPU80386を搭載、32ビットの威力をさかんにアピールしていた。

このNECにとって脅威はエプソンなどの98互換機の動向だろう。エプソンは98UVなどと互換性のあるラップトップパソコンを参考出品している。PC-98LTは98シリーズと互換性がないのだから、両メーカーの間ではやることがあべこべではないかという感じだ。

パソコン通信はいよいよ本格的に身近なものになろうとしている。パソコンでなくてもワープロなども通信に使えるようになっているし、富士通などが新しいサービスの開始をPRしている。

富士通のパソコン通信ネットのデモ。

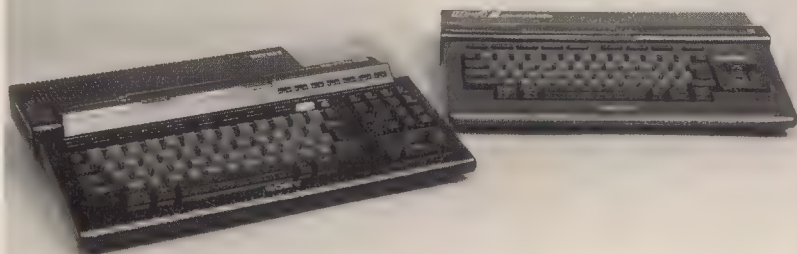
はなばなしくデビューしたPC-98XL²。

エプソンがまもなく発売するラップトップ。

カシオから発売の超小型ワープロ。

MSX2新機種レポート

HB-F1XD、HB-F1II(ソニー)

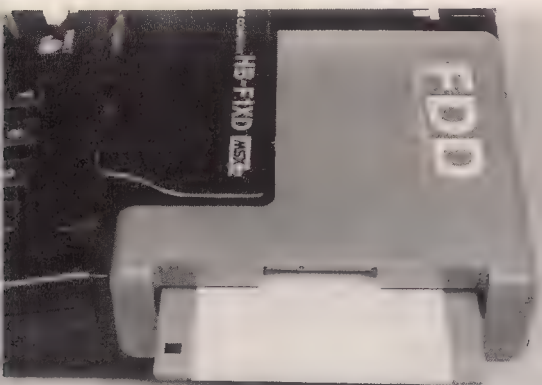
ソニーから、またまたMSX2の新機種が出た！ うわさの3.5″FDD内蔵モデルと、HB-F1のモデルチェンジ版だ。思わず「がんばれ！ MSX2」なのである！

3.5″FDD内蔵期待のニューモデル

フロッピーディスクがついた！

まずは、「HB-F1XD」。フロッピーディスク内蔵の高級モデルである。現行の「HB-F1」よりひとまわり大きいが、それでもコンパクトである。カラーはブラック。なかなか精悍(せいかん)な顔つきである。

最大の特徴(とくちょう)は、なんといっても3.5インチフロッピーディスクが、1ドライブ内蔵された点であろう。今や1M(メガ)やら2M(メガ)などのROMカートリッジがソフトの主流となったMSXだけど、外部記憶装置(きおくそうち)としてのフロッピーディスクも、あればそれは便利なもの。スピードの点では、今までの標準的な記憶装置(きおくそうち)であるカセットテープとは、比較(ひかく)にならないほど速い。容量も、ROMカートリッジは、さっきも書いたけど、1M(メガ)、2M(メガ)と数字のうえでは大きいが、単位はあくまでもビット。バイトに直せば、たとえば2M(メガ)ROMでも、たかだか256Kバイド である。それに比べて、このHB-F1XDに内蔵のディスクは、3.5インチ2DD（両面倍密度倍トラック）タイプ。1枚のフロッピーあたり640Kバイトと大きい。しかも、データの読み書きは自由自在である。最近では、ROMカートリッジも、SRAM内蔵で、ちょっとしたデータの保存ができるけど、大量のデータを長期間保存するのはちょっとムリ。そうなるとどうしてもディスクが必要になってくる。したがって、比較(ひかく)的大量のデータを保存する必要があるシミュレーションやアドベンチャー、RPGといったゲーム、あるいはCGツールなどにはうってつけである。また、ホームユースということで、今後ちょっとしたワープロソフトなども出てくるだろうけど、その場合にもなくてはならないものである。

ディスクドライブは、本体の右横に1ドライブついている。レイアウト的には、ちょうど、いま流行のハンディーワープロと同じである。操作性は、慣れてしまえば別に問題はない。それに3.5インチ、あつかいは手軽である。

あと、ディスクアクセス中のランプが、キチンと前面についているのはよい。

本体右横の3.5″FD。2DDタイプで容量は640Kバイト。

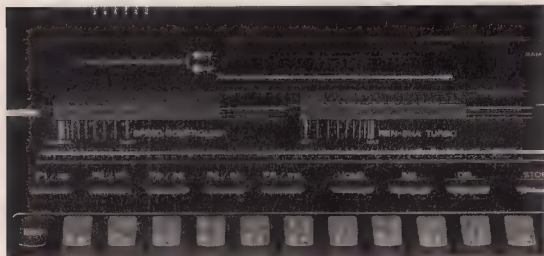
ディスク内蔵に合わせて、ソフトもDISK-BASICが用意された。一般的なパソコンとちがって、ROMの形で用意されるので、システムディスクなどは全然いらない。ディスクのフォーマットや、ファイルのコピー、削除なども、すべて拡張されたBASICで行える。BASICの解説書も、今回はちゃんと付属である。

まだまだあるぞ、新機能

さて、ディスク内蔵が最大のセールスポイントだったけど、それ以外にもいろいろと特徴的な機能がある。

まずは、「スピコン」こと「スピードコントローラー」。HB-F1でも好評だったこの機能は、もちろんついている。スライド式のボリュームで、コンピュータのスピードを変えるもの。アクションゲームが苦手の人にオススメ。また、コンピュータを一時的にストップさせる「ポーズボタン」も標準装備である。

「スピコン」のとなりには、同じようなスライドボリュームがあるが、これは今回新しくつけられた「連射ターボ」。これもアクションゲームに便利な、いわゆる連射機能である。特別に専用のジョイスティックを買わなくてもいいし、もちろん、本体のスペースキーでもOKだ。ゲームによってもちがってくるけど、だいたい1秒間に5～24発の連射がきく。

そのまた横には、7つのLEDがならんでいる。これも新装備の「集中インジケータ」。スピコンや連射ターボ、ポーズボタンの動作状況や、ディスクのアクセス、「大文字」や「カナ」といったキーボードのシフトの状態などを、集中的に表示する。なかなかカッコイイものである。

「スピコン」(左)と新しくついた「連射ターボ」。

キーボードには、10(テン)キーが追加された。いかにも上級機種らしい。また、リセットキーも新設されている。

VRAMは128K。ディスプレイ出力は、ビデオとRF、それにアナログRGBの3種類。プリンター出力も標準装備。スロットは2個で、拡張性もまず心配はない。ただし、ソニーのMSXにはたいていついていた「HIT-BITノート」(時計、メモ、スケジュール表などの簡易ソフト)は、コストの関係だろうか、ついていない。まあ、いたしかたないところである。

発売は10月21日。気になる値段は54,800円。年末にかけて、期待されるマシンである。

＊とても説明的な注

たとえば10進数の世界では、1kは1000、1Mは1000kというぐあいに1000ずつ単位が変わるけど、コンピュータに使われる2進数では、1024で単位が変わる。なぜかというと、$2^{10}=1024$だからである。したがって、2Mビットは2048Kビットで、1バイトは8ビットだから、2048÷8＝256ということで、256Kバイトとなるのである。

マシンの状態を示す、7連LED式「集中インジケータ」。

ソニー年末キャンペーン

ソニーでは、FDD内蔵モデルの「HB-F1XD」の発売を記念して、キャンペーンを行う。「HB-F1XD」を買った人のなかから、抽選で毎週400名(合計4000名)に、MSX_2のゲームソフトが当たるのである。ソフトは、日本ファルコムの人気RPG『イース』(3.5DD版)。じつは、年末に発売されるものだけど、プレゼント用のは、市販されるものとはちがい、なんと特別版。どこがどうちがうかは、ちょっといえないけど、とにかくスゴイ(なにしろ、特別なのだから)。また、はずれた人全員にもオリジナル『イース』ステッカーをプレゼント。期間は12月31日まで。

くわしくは、店頭または(株)ソニーまで(☎03-448-3311)。

F1の後続機、MSX2のスタンダードモデル！

さて、お次は「HB-F1Ⅱ」。ディスクのないスタンダードタイプである。去年の年末に出たHB-F1のモデルチェンジ版といったところ。全体的なスタイルは変わらないし、基本的な性能はほとんど同じだけど、それでも新型、HB-F1XDと同じように、いくつかの機能が追加されている。

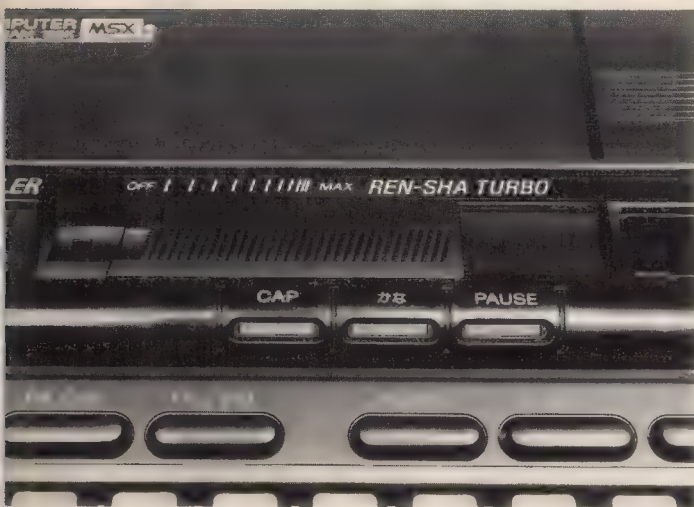
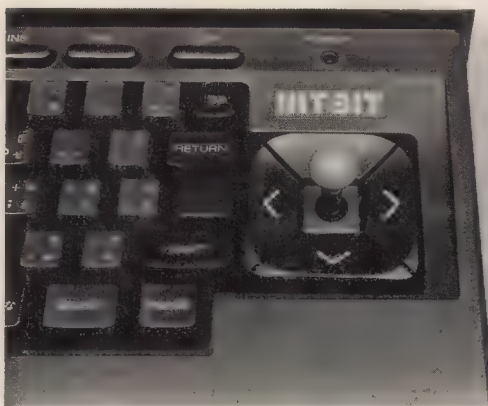
まず1つ目は、「連射ターボ」。HB-F1XDと同様、連射機能をつけるもの。アクションゲームでは、なかなかありがたいものである。「スピコン」のとなりに、こちらもならんでついている。

2つ目は、「カーソルジョイスティック」。じつは、これが初めてではなく、同じソニーのMSX「HB-55」などにもついてたもの。カーソルキーの真ん中に、付属のスティックを差しこむと、カーソルキーがジョイスティックに早変わり、というわけで、連射ターボと合わせて使えば、本体だけでもゲームが楽しめる。ただし、単に差しこんであるだけだから、はげしい動きにはついていけないかもしれない。その場合は、やはり専用ジョイスティックを用意したい。

3つ目は、「集中インジケータ」。カナやCAP（大文字）といったキーボードの状態や、ポーズボタンが押されているかどうかを、LEDで表示する。そのほか、リセットキーが新設されているのも、HB-F1XDと同じである。

HB-F1では別売だった「BASIC解説書」も付属でついた。ゲームマシンとしてだけでなく、パソコン入門機としても最適だろう。

また、時計やカレンダー、住所録、スケジュール、メモ機能などをもった、ソニー伝統の「HIT-BITノート」ももちろん装備。おまけではあるけど、買ったその日から使うことができる。

発売日は10月21日。値段は29,800円。

「連射ターボ」（上）と「集中インジケータ」。

これが、うわさの「カーソルジョイスティック」。

■HB-F1XD、HB-F1IIの機能仕様

	HB-F1XD	HB-F1II
CPU	Z80A	
RAM	64Kバイト(メイン) 128Kバイト(VRAM)	
ROM	48Kバイト(MSX2-BASIC) 16Kバイト(DISK-BASIC)	48Kバイト(MSX2-BASIC) 80Kバイト(HIT-BITノート)
ディスク	3.5インチ2DD(640Kバイト)×1	――
スピコン	○	○
連射ターボ	○	○
カーソルジョイスティック	――	○
集中インジケータ	○	○
スロット	前面×1　背面×1	
ディスプレイ出力	RF出力 ビデオ出力 アナログRGB出力(DIN8ピン)	
そのほかの出力	オーディオ出力 ジョイスティック端子×2 プリンターインターフェース カセットインターフェース	
大きさ	416.5×81.5×300(mm)	390×66×285(mm)
重量	3.7kg	2.25kg

MSX2、これからの動き

ぐわんばれ8ビット番外編

見てのとおりではあるけれど、ソニーのMSX2の新製品2機種は、なかなか意欲的なマシンである。とくにFDD内蔵の「HB-F1XD」は、値段もまずリーズナブルだし(現在の「HB-F1」とディスクドライブを買うよりも安い!)、性能的にもなかなかのものである。年末に向けての企画も、たとえば『イース』キャンペーン(前々ページ参照)なども計画していて、こちらのほうでももりあがっている。また、来年の話ではあるが、周辺機器も計画中。そのなかには、現在のモデルより、さらに低価格の3.5インチフロッピーディスクドライブもあるそうだ。

こうなると、昨年末「A1」をヒットさせた松下電器も黙ってはいないだろう。先月号の「ぐわんばれ8ビット」でのインタビューでもあったけど、「A1」と同程度のモデルチェンジ版は考えているようである。そのほか、FDD内蔵モデルも、ソニー同様出してもおかしくはないが、はたしてどうだろうか。オリジナルキャラクター「アシュギーネ」を使ったキャンペーンも計画中だそうで、全国でNO.1の販売力を誇るだけに、これも興味深い。

そのほか、去年は出さなかったメーカー、たとえば、この春に、おくればせながら低価格のMSX2「WAVY23」を出したサンヨーなども、今年は新製品を考えているようである。今年の年末は、ことMSX2に関しては、去年以上ににぎやかになりそうである。

円丈のドラゴンスレイヤー

見よこの切れ味！　狂気のメッタ斬りレポートだっ！

広大な『ウルティマIV』の世界で、さながら迷える子羊のごとくなった円丈師匠が、その憤懣を思いっきりぶっつける、怒りのレポート！　聞いてやってね。

三遊亭円丈

イラスト／ツトム・イサジ

涙のウルティマIV

涙、涙、もうホント涙だョ。オレなんか「ウルティマの涙」ってゲーム作ろうかと思ってるぐらいだ。よく、「失敗は成功の母」なんてことわざがあるけど、ありゃウソだネ。失敗は敗因の母！　今のパーティーは3代目。最初の詩人001のパーティーもソコソコ行ってたんだョ。ルーン8つにマントラ8つ！　石は6個に6つの聖者！　ところが、8つの聖者のうち、謙譲と崇高の徳がどーしても上がらない。こりゃとり返しのつかないミスを犯したのかと思って最初からやり直し。これが涙よ、敗因ョ。そこで、謙譲の徳を上げるにはと調べたら、羊飼いが謙譲な性格らしい。それで羊飼い002っていうのをつくって冒険に出たら、これが涙！　ねらいどおり、真っ先に謙譲の徳が上がり、ホークウインドのおじさんから、

「まことそなたは謙譲にして、今や昇華のときはきたれり！」

なんてホメられたけど、しかし羊飼い002、そのほかに何のトリエもない。まず、戦わせりゃ弱い。羊飼いより、連れて歩いてる羊のほうが強そうなんだョ。こんなことなら、羊を主人公にすりゃよかったョ。しかも、魔法がいっさい使えない！　自分が毒を受けても治せないから、歩きまわっているうちに死んじゃう。涙だネ。それに、羊飼いだから強い武器が持てなくて、強いヨロイが着られない。だから、モンスターがなかなかたおせないから、EXPもなかなかふえないし、レベルもなかなか上がらない。順に行ってんだネ。その半面、弱いからなかなかよく死ぬ！　死ぬこと32回、バカヤロー、いいかげんにしろッ！　もう怒っちゃった。涙だネ。こんなの、単なる時間のムダだった。

そこで、かねてより主人公として評判の高い騎士にねらいをしぼり、騎士003をつくって三たびトライ！　今度は魔法も、武器、ヨロイもソコソコ使える。しかし、こうしてやり直すこと自体、「ウルティマIV」では敗因なのョ。8つの徳を上げる

ためには、セッセと町の人のわかりきった話もきかなきゃいけない。乞食にセッセと金をやり、セッセと献血し、セッセとホークウインドのところへ通う！ ふつう、ゲームはやり直した場合いろんな情報をすでに知ってるから、5倍ぐらいスピードアップするんだけど、『ウルティマⅣ』は同じだョ。涙だねェ。

それに、町の中に落っこってるルーンなんか、勝手にとったりすると崇高さが下がるなんて聞いたから、わかりきった情報集め！ ところが、最初のパーティーで、あそこにルーンがあるなんて話したヤツが、今度のパーティーでは、

「それについては、わからない！」

なんて、トボケちゃってんだョ。涙だねェ。まったく同じ時間をかけて7つの聖者になったところが、残る1つ、崇高の徳がどーしても上がらない！ そこで、崇高を上げるために、いっさいのアイテムを手に入れるのを中止して、ひたすら崇高の徳が積めそうなホークウインドのおじさんのトコへ合計300回は通ったネ。そのほか、大寺院には行く、必要もなくなった神殿まわりはする！ それでも、崇高は上がらない。もう泣くよーォ！

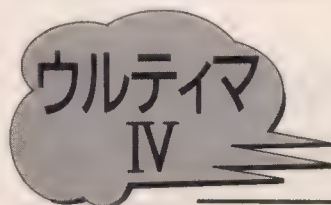
ところがところが、この崇高！ じつはオレとっくのむかしに、「昇華のときはきたれり！」だったのだ。

この8つの徳は、ジヒ・ケンシン・メイヨなんて入力するんだけど、崇高だけは、「スウコウナココロ」って「ナココロ」まで入れなきゃいかんかった。涙、涙！ あとの7つは、ジヒとかケンシンだけでいいのに、なんで崇高だけ、「ナココロ」がいるんだョ。そんなのねえョ。もしやと思ってやってみたら、「昇華のとき」だもんねェ。それで、神殿へ行ってすぐ、8つの聖者！ バカヤローッ、それじゃワシがあんだけ努力したのは何だったのか！ もう、涙。これはきたねえョ。ホント、時間のロスだったねェ。

8つの聖者になりゃこっちのもんだとアイテム探し！ まず魔法で、なにはなくとも転送門の術に必要なマンドレイク。場所は血の平原。いろいろ探して、もうここしかないとねらいをつけといたトコがある！ でも、これもダメ。1回や2回じゃだめなのかと、何回もやったが、やっぱダメ！ そこで思い出したのが、黒い石！ これは聖者になっても強情に神殿をまわっているときに、アンクが教えてくれたけど、ある場合で月がこんなんなっちゃったときに探せということ。画面の上に月が2個出てる、これが満ちたり欠けたりする。そーか、ある時間にしかとれないのか、じゃ、こんなんなったときかなとやってみると、これが正解！ ところが、これが涙！ 一回にとれるのは5、6個。次は、また、月が同じ状態になるまで待ってなくちゃいけない。そしてその次がはずれ！ そんなのねえョ。30分ねばって24個！ 涙だねェ。そこでさっそくマンドレイクを使って転送門の術をつくって、帰りは楽々この転送門で帰ろうと、使ってみたら、

「マジックポイントが低すぎて失敗した」

もう、泣くぞォ。知らん。そこでお城までトボトボ歩いて帰った。いやァ、帰り道は遠かったなァ。

それから、気球の動かし方！ これも涙だネ。この気球どーもゲームでは極秘あつかいになってるようだけど、あんな役立たずの思わせぶりな乗り物はいらねえョ。それほどのもんじゃない。ただ、風でフワフワ漂うだけ。東京湾のゴミだョ。しかし、これがなかなか動かない。なぜ、動かんのか、いろいろ考えたらじつは、気球に乗ったらクライムのKを押す！ これで本当にフワフワする。クライムって気球は階段か？ ホントに、離陸するときのことぐらいは、マニュアルに書いとけ！ もう、ホント、『ウルティマⅣ』をやってると涙がかれ果てるョ。だれか、オレに涙貸してちょうだい！

反逆手ぬき同盟設立！

たったいま、ここに、ポプコムに何の了解もとらず、ウルティマⅣ反逆手ぬき同盟設立を宣言する！ 今現在、会員は円丈ただ1人である。

設立意図および目的

ご在じのとおり、『ウルティマⅣ』は、8つの徳の聖者になれ、そのために乞食に金やれ、献血しろだの、ユーザー側に行動を強制し、規制している。これはユーザーの自由をおかし、ユーザーの基本的人権の侵害であり、断じて認められない。そのうえ、プログラム上でたびたびユーザーの行動をチェックし、監視している。これはユーザーのプライバシーの侵害であり、ユーザーのゲームの自由をおびやかすものであり、とうてい容認できない。もし、この『ウルティマⅣ』を容認すれば近い将来、ユーザーが5回土下座して頼まないとできないよーなソフトも登場しかねない。

そこで「ウルティマⅣ反逆手ぬき同盟」を結成し、いかにプログラム上のチェックをごまかし、手ぬきでゲームをやりとげるかということを目的とした。聖者の道などクソくらえ！ どーしたら非道徳的行動をして聖者になるか！ その情報交換をするのが、当同盟の目的なのだ。ゲームが終わったときに、

「ウルティマⅣ？ アレ、ハハハッ、チョロイもんヨ！ セコかった」

と笑っていえるよーにしたいと思っておる。当「ウルティマⅣ反逆手ぬき同盟」では、その手ぬき情報を遠慮なくビシバシと公開していくつもりだ。読者のなかで「私はこーして手ぬきした」なんてコトがあったらドンドン送ってほしい。

円丈の手ぬき情報第1弾

まだ貴重な手ぬき情報はもっていないが、多少はある。

①迷宮以外では、ノン・エビルでもビシバシ殺せ！

この『Ⅳ』では、邪悪でない生き物は

殺してはならないといっているが、なにィ、かまうもんか、イヤってほど殺してやれ！　逃げたら追いかけてって殺してよろしい。ただし、迷宮で、蚊とネズミの混成部隊が出てくるが、このときだけは逃げるよーに。この場合、逃げても勇敢さが失われるコトはない！　これだけは注意。

②慈悲の聖者になったら、乞食になんか1銭もやるな！　けとばしてヤレ！

その後乞食に会って金をやらなくたって、聖者でなくなるということはない。だいたい、ユーザーに、乞食に金をやらなくちゃいけないと強制すること自体がまちがいだ。あくまでもユーザーの自由意志でほどこすようなソフトでなくちゃいかん！

③献身の聖者になったら血の1滴もやるな！

治療院のおじさんのトコへ近づかないコトだ。治療院を通るときはツバをひっかけろ！　なにが8つの徳だ、バーロー、ユーザーの勝手でしょう！

④情報を仕入れたら、町の連中とは口をきくな！

口をきくと、そこで誠実さをチェックされて突然「君は8つの徳のうち1つをなくした！」なんて出る。あんな底意地の悪い連中は無視しろ。

⑤知りたい情報を教えなかったら「バカ」って入れろ！

この「バカ」はチェックしてない。なんなら「ウンコ」でもいい。こんなことでも入れなきゃ、バカバカしくてやってらんないよ。

手ぬきのための基礎研究

ホークウインドの評価は5段階評価である！　それは次のような感じだ。

①最下位の評価

「まこと汝は不実者なり」とこんな感じがいちばん低い評価。

②その次の評価

「そも汝は勇敢さを築こうという気がない！」という小言調になるのが次に低い評価。

③真ん中の評価

「汝は慈悲の心を示しつつある！」。この「つつある」というのが共通のことばで、これが出たら評価は真ん中だと思えばいい。

④聖者の準備段階

聖者より低いが、これが出たら神殿へ行けばいつでも聖者になれる。「今や昇華のときはきたれり！」。このショウカが出たらしめたもん。

⑤聖者！

「そなたは聖者とならびし者となった！」。このならんだのが聖者！　この聖者になっても、チョッとしたことで聖者でなくなる。では具体的にどーするとどの徳がどれだけ下がるか見てみよう。

この実験結果は、8つの徳がすべて聖者になってからのテストだ。

①戦闘のときに逃げる

●献身が⑤の聖者から③の「示しつつある」へ2ランクダウン。

●勇敢さも⑤の聖者から2ランクダウン。

こりゃ、絶対ロードし直しだネ。なぜ戦闘のとき逃げると献身が失われるか？　つまり最初に逃げたヤツが仲間を見捨てて逃げたと判定されるんだネ。こんなのまったくのいいがかりだョ。

②物を定価で買わなかったとき

町で「27Pですが、いくら払ってくれます？」なんて自己申告制があるけど、このときスッとぼけて、1Pなんて入力すると聖者でなくなる。なんと徳が3つも失われるのだ。

正義が1ランクダウン！　名誉が1ランクダウン、誠実が同じく1ランクダウン。これは、逆にいえば、聖者でないときは、自己申告制の店で定価どおりか、それより少し高めで、細かく何度も買い物をすれば、正義、名誉、誠実の徳が上がるはずだ。

③献血を拒否したとき

献身の徳が1ランクダウン！　こりゃ当然だネ。だからトーゼン献身の徳を上げるときは何度も献血すればいいということになる。

④金を盗んだとき

正義、名誉、誠実がそれぞれ1ランクダウン！　以前金がなかったとき、町で金を10回以上盗んだことがあったけど、その後ひたすら物を定価以上で買い続けたら、この3つとも聖者になったので、1度や2度盗んだからといってどーってことはない。このへんの徳は絶対上がる。心配ない。

⑤町の人間と戦ったとき

これは、正義、慈悲、名誉の3つが各1ランクアップ。

以上が研究成果だが、たとえば物を盗むのを5回したから1ランクずつダウンして最低の評価になるというようなことはない。たいていは、③の「つつある！」あたりで止まる。50回ぐらい続けて盗まないかぎり、最低の①にまで下がることはない。また、町の中で人からきかれて「ハイ」と答えたアトにもう1回そいつにきかれ、今度は「イイエ」と答えると徳が1つ失われるとあるが、これはすべてチェックしているわけではないようだ。

秋は夕ぐれ ウルティマ四の 手抜きさて いとをかし

各町で1人ずつくらいのチェックが行われ、アトはハイでもイイエでも徳は下がらないようだ。まァ、こんなトコだ。

ウルティマⅣの作者ロード・ブリティッシュの8つの徳を見る！

わしの名は、ホークウインド・エンジョウ・アンダーソン8世じゃ。わしの仕事は、『ウルティマⅣ』の作者、ロード・ブリティッシュ自身の8つの徳を見ることじゃ。ユーザーに8つの徳を押しつけておきながら自分は、優雅に印税生活をしておる。そんなことで、アバタールになれるか！　わしに少しよこせ。そこで、彼自身の8つの徳を見ることにした。これ、ブリ公、よく聞くがよい！

〔誠実さ〕

まこと汝は、誠実さのかけらもない、ブタの足ヨ！　これ、ブタの足、聞いておるか？　みずからゲームに登場するのはよいが、ブリタニアの城主になっておる！　偉そーに。もしそなたに誠実の心があれば、よくて羊飼いか病人の役どころ。ふつうならば乞食で、ユーザーから物乞いをするのが妥当なトコロじゃ。また、真に誠実の徳があるならば、マップに落ちてる石になり、ユーザーに踏まれてもなお感謝しているであろう。

〔献身〕

まこと汝は、タコの足！　これタコの足。もし汝に献身の心があるならば、『ウルティマⅣ』をタダにせねばならぬ。印税でもうけるなどは、もってのほかじゃ。あの円丈という男も、この献身のカケラもない。タダにしてユーザー一人一人にお届けして、わからないトコロを教えに上がってこそ、真の献身といえるのじゃ。

〔慈悲の心〕

まこと汝はゲタの足！　こりゃゲタの足！　そなたは誠に冷酷な男ョ。汝に少しでも慈悲の心があるならば、汝の治めるブリタニアの国にあれほど多くの乞食がいるはずがない。とりも直さず、汝が民、百姓から税をとりすぎるために、あのような大量乞食が生まれたのだ。汝自身の慈悲のなさによってできた乞食なのに、ユーザーに、慈悲の心がつくからといって金を出させ、乞食を養わせるなどもってのほかじゃ。また、よしんば国に金がないのなら、汝みずから乞食になり、乞食を王さまにせよ。汝は、マーク・トウェインの『王子と乞食』という話を知らんのか！　なぜ、わからん！　それが慈悲の心というものョ。

〔勇敢さ〕

汝はまことにイスの足！　これイスの足。そなたこそ世界一の臆病者なり。ユーザーには戦わせて、みずからは大勢の兵に守られながらビクビクして暮らしておる。これ卑怯者にしてイカのキンタマなり！　王みずから門番となり、戦うのじゃ。汝が戦って死ねば、余が盛大に葬儀を行ってやろうぞ。ただし復活はムリじゃ。あきらめるがよい。

〔正義〕

まったく汝はダルマの足！　正義とは正しき道なり。ユーザーが戦って死にそうになったときに、真っ先に駆けつけてこそ、正義なのじゃ。スーパーマンを見よ！　必ず人々の危機には駆けつける。それであってはじめて、正義といえるのじゃ。そのためには、まず空を飛ぶことから始めよ。

〔名誉〕

まことに汝はヘソの足！（別に意味はないので、各自勝手に解釈してよろしい）名誉とは、あからさまにいえば、金のことなり。名誉には金がともなう。この世の中のすべての賞には、賞金がつきもの。金といっしょになってはじめて、名誉といえる。しかるに汝のゲーム、名誉の聖者になって1円の金もくれぬとは、これまことに不名誉きわまりないことなり。よってそなたはヘソの足！

〔崇高な心〕

まことに汝はパンの足！（もう、ただ足をくっつけてるだけだネ）崇高な心とは、はるか高きところより、下界の民、百姓を慈悲の心で温かく見守る心をいう。しかるに汝は、アメリカの地べたの上で、暮らしておる。これ崇高といわず、単なるアメリカ人という。しかも、キー入力にあたり、「崇高な心」と、「ナコココロ」まで入力しないといっさい反応しないように仕組んだことは、悪逆非道にして、人の道にはずれたものじゃ！　とーんでもない話じゃ。

〔謙譲〕

汝はまこと○○○○の足なり！（もう思いつかなくなったから、各自で好きなよーに○の中に字を書きこみなさい）謙譲とは、みずからへりくだって相手を立てること！　たとえ相手がまちがったことをしても、「エー、そりゃもう、社長のおっしゃるとおりです！」とヨイショをすること！　落語家の弟子となって、ヨイショの徳を積むがヨイ。

汝、ロード・ブリティッシュよ！　そなたが徳を積んだかどーか、次の「ウルティマⅤ」のときに、見定めてやろう。

天才プログラマー池亀センセエをたたえるコーナー

もちろん、あの「サバッシュ」をお作りになられる、あの池亀センセエのことである。先生は目下、プログラムチェックに多忙なのである。今度、BASHO HOUSEから発表される自作ソフト、「テスタメント」で忙しいのだ。センセエ！「サバッシュ」はどーなっとるんですか？ホント、12月8日に発売できんでしょうねェ。というようなイヤミはいっさいいわない。

とにかく、「テスタメント」は7800円でバリバリのアクション。ぜひ買うよーに。ところで先日、「サバッシュ」の地上マップのスクロールを見せてもらったが、8方向スクロールで、イヤ動きは速かったねェ。なにせ5人のパーティーがバラバラに歩いてる感じであの速さ！　まァ、本番のゲームになったらもう少しスピードは落ちるだろうけど、あれはアクションでも十分なほどの動きだった。さすがセンエ、ご立派！　「サバッシュ」12月8日発売、センセエお願いします。でもやっぱりムリかなぁ、おくれそうだなァ。

ポプコムC.G.ギャラリー

1987 NOVEMBER

CASSETTE LABELS

舞ちゃん　長田邦之　FM77AV

ラム　小島直哉　PC-8801(ダ・ビンチ)

木村明広　PC-8801(ダ・ビンチ)

ガルフォース　近藤正樹　MSX2

鳥居孝之　PC-9801VX

THE FIVE STAR STORIES　小林康夫　PC-8801mkIIFR

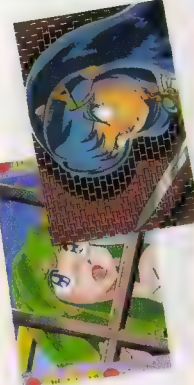
F-4　CG・MAKER　MSX2

かぜ　宮原広郁　PC-8801mkIISR

門井博之　PC-8801(ダ・ビンチ)

作品のプログラムをカセットテープまたはフロッピーディスクにしてお送りください。マンガキャラクターの場合、題名、掲載誌名も必ず記入してください。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル ㈱新企画社POPCOM編集部CG係

CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。
スタート
1 これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。
©小学館 C 新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ
スーパーグラフィックツール
ダ・ビンチ
PC-88シリーズ(5インチディスク)
X1シリーズ(5インチディスク)
FM-7/77/AVシリーズ(3.5・5インチディスク)
定価(各)6,800円
2 最大729色。パレットで2色合成おてのもの。
微妙な色づかいで勝負したい。
ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。
3 9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。
いろんな線を自由自在に使いたい。
ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。
4 4つのコピー機能で傑作量産。
できのいい作品は何度も使って…。
普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。
5 すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。
手に入れたその日から使いこなせる?
点を打つ
線を引く
曲線を引く
四角形を描く
四角形にぬる
円を描く
だ円を描く
色をぬる
色をぬり直す
線の色を選ぶ
文字を表示
虫めがね
消しゴム
画面を消す
手描データを消す
プリント
道具箱
筆を選ぶ
6 トラックボール、マウスなど対応機種豊富。
手もちの入力装置、プリンタを使える?
ダ・ビンチで使える入力装置
入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7 77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(ぺんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○
(注) ○は利用可能な入力装置、×は利用できない入力装置
※ SR FRはV1モード、MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。
●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。
ダ・ビンチで使えるプリンター
PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7 77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201 201CL 201T	IO-700 720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2	MB-27409
PC-8821/8822	8PD2/8PN1	MB-27410
PC-PR101/101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeⅣ	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700 720		IO-700/720
7 お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で!
ゴール
どうやったらダ・ビンチが手に入るの?
ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。
㈱コーサカ 〒543 大阪市天王寺区味原町12-5 TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書 〒730 広島市南区金屋町7-12 TEL 082-264-1524
誠光堂書籍㈱ 〒101 千代田区神田錦町3-16 TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱ 〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱ 〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエー アプリケーションズ 〒460 名古屋市中区大須3-1-36林太陽ビル TEL052-251-4881
通信販売OK。
通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係
ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。
●PC-8800シリーズ、X-1シリーズ、FM-7/77シリーズ完全対応
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊(タケル)」で
「ダ・ビンチ」データ集
●PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7シリーズ共通〈5インチ2D版〉定価(各)2,500円
●FM-7 77シリーズ専用〈3.5インチ2D版〉定価(各)3,000円 ※いずれも送料含む。
通信販売申込方法 申込書はP304のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。
申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係
「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。
●PC-8801mkII SR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。
ポプコム
ディスクCGコレクション1
PC-8801mkII SR FR FH, MR, MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)
通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。
申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係
●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。
スーパーグラフィックツール ダ・ビンチ 申込書
〈ご希望の機種、ディスクの種類に○印をつけてください。〉
1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV。(3.5インチディスク)
※FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名
●販売店様へ この申込書に貴店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

こいしみみの実感的音楽講座

あたしは左巻き

連載第２回

《ノリとは何か？》

イラスト　小池桂一

先月号から始まったこの実感的音楽講座。なんというのか、今までの音楽ページにはない、ユニークな展開が、音楽ファンの注目を集めています。今月も、季節感の話から始まって、ブラジル音楽に話を進めながらも、人間愛のことや、はたまた恋愛のススメまでしてしまうという、自由自在の境地です。すごいですね。

なさん、こんにちは。あたしがダンゼン元気になる季節である夏はすっかり終わってしまったけど、みんな、今年の夏は、めいっぱい青春したかナ？

だいたい、こういうたぐいの雑誌を読んでる人って（あたしの勝手な思いこみかもしれないけど）、ガールフレンドいなかったりして、コンピュータだけがお友だち、みたいな暗い男の子が多い、っていうイメージがあるんだけど、好きな人がいないっていうのは、よくないと思います。やっぱリ人間と深くつきあうっていうことは、とってもいろんな勉強になるんだよネ。そうそう、それに、なんてったって、自分の心が自分の意思とはウラハラに、高揚したり、落ちこんじゃったり、いろいろと喜怒哀楽をゆさぶられるっていう感じは、とても楽しいものです。て、秋はとくにもの思いにふける季節なんちゃって、なんかこう、楽しかった夏の思い出とかね、いろんなものをちょっと客観的に遠く見られるっていう時期だと思うんだけれど、どうかな？

突ですが、お月見した？　秋は空が高いし月もキレイなことが多いし、きょう（ちなみに９月17日）なんか、台風一過のせいか、夕焼けはめちゃくちゃ美しく、あげくのはてに、虹まで出てたんだから。遠くを見ようとすると、あたしの住んでいる東京都渋谷区では、ちょっと高いところに上らないといけないのが悲しいけど、でも、マンションの屋上からながめる夕焼けも、ナカナカのもんです。あたしは低気圧が近づいて雲が厚くたれこめるような日は、どうも頭痛がして、ヤな感じなんだけど、そのあと、雨がザーっと降って、カミナリなんかも鳴って、イナズマなんかも走っちゃって、風もビュ

ービューて、ベランダの風鈴なんかすごいポリリズムを刻んでいたりすると、「あしたの夕焼けはきっとキレイだぞーっ」と、ウキウキしてしまうんだ。ほんと、天変地異は楽しいヨ。地震はこわいけど。

むかしの日本人は、「秋来ぬと、目にはさやかに見えねども、風の音にぞおどろかれぬる」とかでわかるように、まさに、季節を肌で感じていたみたいだけど、あなたは季節を何で感じてますか？　あたしの場合は、空の色とか雲の形と、近所のくだもの屋さんの店先だなぁ。スーパーマーケットとかだと、大きなお世話っていう感じで季節を先どりされちゃうけど、おじいさんとおばあさんが２人でやってるような奥ゆかしいお店だと、すてきな季節感が味わえますよ。「ずいぶんとまあ、涼しくなりましたねぇ」とかっていう会話があったりしてさ。

て、今月は、ブラジルの音楽をとり上げてみました。ブラジルっていうと、情熱のサンバだのリオのカーニバルだのっていうイメージをすぐ思い浮かべちゃう人が多いと思うけど、あれは、ほとんど、日本＝フジヤマ、ゲイシャの世界で、いうまでもなく本当は、もっとちがったいろいろな音楽があるんだヨ。あたしは、はっきりいって、ブラジル音楽がとっても好きなんだけれども、それはなぜなのかって考えてみると、すごーく大人の音楽っていう気がするからなんだヨネ。つまり、ウーンと、たとえば小津安二郎の映画のようなっていうのかな、なんていうか、悟ってしまったような明るさってあるでしょ、ただミーちゃんハーちゃん的に明るいんじゃなくて、何かいろいろなことをいい意味であきらめてしまった、人生を達観してるみたいな、そういう感じかナ。いろいろ辛いこととかモチロンあるんだけど、そこで立ち止まって暗くなったり、深く落ちこんでしまったりせずに、遠くのお月さまでもながめてよっとー、っていう感じね。

たしは車を運転してて、ときどきイヤになっちゃうことがあって、それは、とくに月曜日の朝とか、みんなイライラしてるのか、ちょっとのんびりした運転してるとブーブー怒るヤツとかいるわけ。そういうヤツがいると、あたしはつい、「この人だって、恋人の前では愛情いっぱいの人なんだろーな」とかって考えちゃうのよね。て、こういうオオイソガシの時代こそ、愛がなくちゃねぇ、と思うんだ。

愛っていうのには、ある特定（たいていは１人）の人に対するやけどしそうにホットな愛情であるエロスっていうものと、やけどしそうにホットじゃないけど、じんわりとコタツのようにあったかぁーい愛情であるアガペーっていうものとがあると思う。いわゆる恋愛感情と人間愛っていうのかナ。ことばにするとクサイけどね。て、あたしは、エロスっていうのはアガペーの突然変異したものだっていうふうに考えているんだけど、さっきの話のブーブー怒るヤツみたいに、このオオイソガシの時代にグァムバッテ肩で風切って生きてると、アガペーを忘れてしまうみたいね。エロスっていうのは、人類という種の持続という本能に根ざしているからなくなることはないけど、アガペーを忘れちゃうっていうのはかなりヤバイことだと思うんだ。これを読んでいる人のなかでも、「月なんかながめてるヒマなんかないよ」とかって思った人は、気をつけたほうがいいよ。

月号で、ウタゴコロが大切っていうことを書いたのも、やっぱり、音楽ってものが、つまるところ、愛情の表現であってほしいからなんだよネ。て、先月号の最後のほうにも書いたように、ウタゴコロがカジョーになってしまった安っぽい演歌っていうのはあたしはあまり好きじゃないんだけど、それはエロスがカジョーなせいでアガペーを忘れてしまった歌っていう気がするからなんだ。だって、本当はその人のことが好きなのに、その人のことを恨んで泣いちゃったりするのって、変だと思わない？　あたしはそんなのコワイからやだよう。とどのつまりには、ナイフで刺したりしちゃいそう。

て、話をやっと元にもどすと、ブラジルの音楽っていうのは、エロスよりアガペーのウタゴコロを感じさせてくれるから好きなんだ。ポルトガル語の歌詞の意味とか、そんなにしっかりわかるわけじゃないけど、たとえば、北アメリカのウタゴコロの歌が、「そばにいてくれい！　頼むから、お願いだぁ！」みたいな歌だと

こいしみみの 実感的音楽講座

すると、ま、ブラジルだったら、「そばにいてくれたらいいなぁと思うんだけど、まぁ、ムリかもしれないなあ」みたいな、おだやかで自己中心的でない、のんびりした歌ってことかなぁ。

ょっと、話がそれるけど、この間、エリゼッチ・カルドーゾっていうブラジルのすごいベテランの女の歌手の人のコンサートに行ったんだ。バックバンドに、ジンボ・トリオっていうピアノ・トリオと、ショーロ・カリオカっていうショーロのバンドが入ってたんだけど、まぁ、ジンボ・トリオはちょっとあたしはカンベンってゆう感じだったんだけど、ショーロのほうは最高でした。ショーロっていうのは、ポルトガル語で「泣く」っていう意味だから、ウタゴコロカジョーかと思うと、これが全然ちがって、ワァワァ大声をあげて泣くんじゃなくて、「岩にしみ入るセミの声」みたいな、何かこう、ヒタヒタと迫ってくる感じの泣きなんだよネ。で、ワァワァ声をあげて泣けーみたいにされると、あたしなんかけっこうシラケちゃって、絶対泣くもんかみたいになっちゃうんだけど、ヒタヒタと迫ってこられると、やっぱり根が人情派だから、じーんときちゃったりするのよねネ。そこが、とてもよかった。

で、何であの音楽がそんなにヒタヒタと迫ってくるのかなぁって考えると、リズムとかがジャストじゃない、なんていうのかなぁ、そろっていない、ゆらいでいる、そういう部分がとてもいいわけね。

それで、そのゆらいでいるみたいなことを、よく「のり」とかっていういい方をすると思うんだけど、このへんからやっとこさっとこ、今回のテーマであります。「のりとは何か？」これがテーマかナ？

のり」っていうと、すぐ、「みんな、のってるかい？」とかって、こぶしをつき上げちゃうタイプの音楽が思い浮かぶかもしれないけど、ここでいう「のり」とは、そういうんじゃなくて、もっとセンサイな、「ゆらぎ」のことです。だって、「Let's Dance! Com'on Every-body!」みたいな「のり」は、もうやんなっちゃうくらい、そこらじゅうから聞こえてくるし、みんなもわかってるでしょう？ それに、そういう攻撃的な「のり」って、やっぱり、北アメリカ的なものであって、元来、日本人っていうのは、もっと、「わび、さび」とか「あ・うんの間」とかのわかる、センサイな民族だと思うんだ。

ころで、音楽の3要素って呼ばれているのは何か、知ってるかナ？ 「メロディー」「リズム」「ハーモニー」のことなんだよ。つまり、この講座についている楽譜ですごく大まかにいえば、1段目が「メロディー」、3段目の「ベース」と4段目が「リズム」、そして、2段目の「コード」が「ハーモニー」の主役ということです。で、先月号の「もっと歌って！」というのは、「メロディー」をもっと歌おうよっていうことだったと思うんだけど、今回の「のり」っていうのは、要するにリズムで歌うみたいなことだと思うのね。「リズムのウタゴコロのことをのりという」ってなわけです。

それじゃあ、リズムで歌うっていうのは、どういうことかというと、のぺーっとした抑揚のないリズムじゃなくて、なにかこう、ぐるぐる回っているっていうか、ゆらめいているっていうか、そういうことをいうわけで、それには、正確である必要は、必ずしもありません。だいたい、音楽みたいな感覚的なものにとっては、正しいか正しくないかということより、気持ちいいか気持ちよくないかということのほうが、大切なんだからネ。

回とり上げた「Samba de Uma Nota Só」(ちなみに、英語のタイトルは、「One Note Samba」)は、1960年にジョビンが作った、ボサノバのスタンダードといった感じの有名な曲なんだけど、この曲の「のり」について見てみましょう。

ボサノバは、楽譜の最初に書いてあるとおり、(₵)2分の2拍子で、これは、1小節の中で大きく2つにのる音楽だということです。だから、ベースが1小節の中に、2つしかないでしょう。それから、4段目の「リズム」のところを見てください。これは、本当は、パンデイロ(ヨーロッパや北アメリカや日本では、タンバリンと呼ばれている楽器のことだヨ)でたたかれるべきリズムを表しています。パンデイロは、左手で持って皮の下側に指を当てることで皮の張力を調節し、音の高さを加減しながら、右手は基本リズムを打ち、親指がアクセントをつけ、ほかの指が転がるように連続した細かいリズムをつける、という楽器ですから、そのビミョーな音のニュアンスは楽譜には表せないものだし、まして、コンピュー

Samba de Uma Nota Só
曲:Antonio Carlos Jobim
A
(メロディ)
(コード)
(ベース)
(リズム)
C♯m7
♮C7
Bm7
B♭7(-5)
B
Em7
E♭7(-5)
D△7
G7(9)
A6
C
Dm7
C△7
Cm7
F7(-9)
B♭△7
Bm7(-5)

●SAMBA DE UMA NOTA SÓ

Eis aqui este sambinha
leito numa nota só
outras notas vão entrar
mas a base é uma só.
Esta outra e consequência
do que acabo de dizer
como eu sou consequência
inevitavel de você.

Quanta gente existe por ai
que fala tanto e não diz nada
ou quase nada.
Já me utilizei de toda escala.
no final não sobrou nada.
não ouvi nada.

E voltei pra minha nota
como eu volto pra você.
vou contar com a minha nota
como eu gosto de você.

* E quem quer todas as notas.
ré mi fa sol la si do.
fica sempre sem nenhuma.
fique numa nota só.
Repete de*

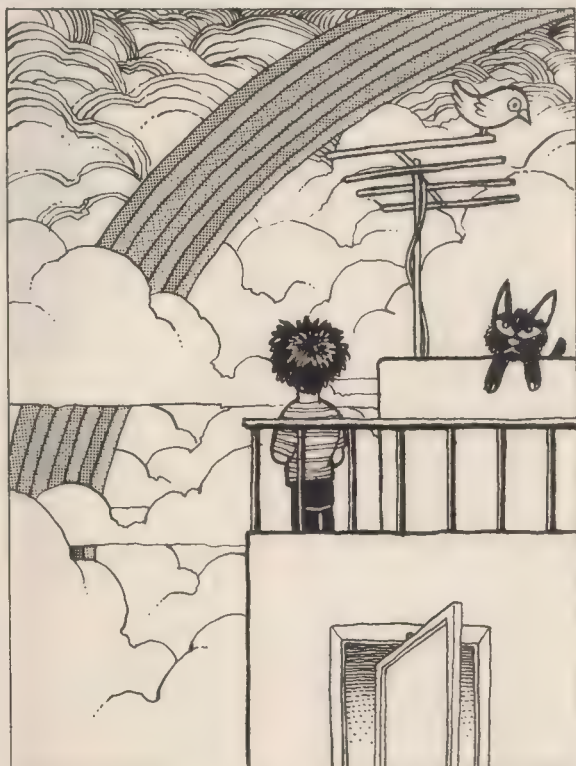
●ワン・ノート・サンバ

さてこの小さなサンバは、
たった1つの音でできています。
ほかの音符も入ってくるでしょう。
でも土台はたったひとつの音。
ここでもう1つ音が出てきましたが、
これはいまいったことの結果なのです。
つまりぼくがあなたのもたらす
さけられない結果であると同じことです。

まわりをごらん。なんとたくさんの人が
たくさんしゃべり、何もいっていない。
あるいは、ほとんど何も。
もうぼくはここまでで音階を全部使いました。
結局余ったものは何もありません。
ぼくの耳には何も入らなかった。

そこでぼくは自分の音にもどりました。
ぼくがあなたのところに
もどっていくのと同じです。
自分の音で歌うことにしましょう。
ぼくがあなたを好きなように。

＊全部の音が好きな人は
レ　ミ　ファ　ソ　ラ　シ　ド。
いつも全部をなくしてしまうのです。
あなたも1つの音にお決めなさい。
（*からくりかえし）

この曲は、作曲者のジョビンみずから歌っている「Terra Brasilis（テラ・ブラジリス）」というおすすめの2枚組LPのほか、ジョアン・ジルベルトの歌っているバージョンもいいヨ。ぜひ、きいてみてネ。

タで再現することなど、至難の業でしょう。だから、手もとにタンバリンがある人はもちろん、ない人も机かなんかを使って、ベースと同じ位置に、親指でアクセントをつけてみてください。それが「のり」ってもんですヨ。

次に、「メロディー」の「のり」を見てみましょう。ボサノバのすてきなところは、メロディーが変にウタゴコロカジョーでなく、その「のり」にウタゴコロがあることです。だってさ、同じ音ばっかりでしょ。同じ音ばっかりだけど、そのぶん、シンコペーションと呼ばれる裏打ちのリズムがたくさん出てきてスリリングな「のり」になっているわけ。おもしろいことに、この曲は、いい伝えによると、1940年代から50年代にかけて、ショーロの中心人物だった、ワルジールというカヴァキーニョ奏者が（カヴァキーニョというのは、ギターを小さくした形をしていて、ぱっと見ると、ウクレレみたいな楽器です）、手もとに古くて使える弦が1本しかないカヴァキーニョしかなかったので、そのいちばん高い弦だけで弾いたといわれる「ブラジレイリーニョ」という曲をもとにした曲なんだそうです。そして、これはもともとは歌なんだけど、楽譜の下のおっしゃれーな歌詞を、ぜひ読んでみてネ。あたしが今回いいたかったことも、みんないってくれているような気がするしさ。

て、残るは「ハーモニー」です。これは先月の続きのコードのお勉強ですネ。先月号の「Stand By Me」に比べると、いろいろむずかしそうなコードがならんでいて、イヤんなっちゃいそうだろうけど、一度その仕組みがわかってしまえば、カンタンだから、しっかりついてきてネ。

先月、「メジャーコード」「マイナーコード」「セブンスコード」の3つを勉強しましたが、今月はまず、「マイナーセブンスコード」です。これは、「Cm_7」というふうに表し、「Cマイナーセブン」と呼ばれます。譜例①のように、「マイナーコード」の上に、「セブンス」の音を加えたものです。譜例②は、「メジャーセブンスコード」です。これは、「$C\Delta_7$」とか「CM_7」とかいうふうに表し、「Cメジャーセブン」と呼ばれます。「メジャーコード」の上に、「セブンス」より半音高い、「メジャーセブンス」の音がのっかっているのがわかるかナ？　実際に音を出してみると、とても涼しい響きの、あかぬけた感じのするコードですヨ。もう1つ、譜例③を見てください。これは、「$C_7^{(-5)}$」というふうに表し、「Cセブン、フラットファイブ」と呼ばれるものです。(−5)を、(♭5)というふうに書く人もいます。これは、ルートと呼ばれる基本音(Cのときは、ドのこと)から数えて5番目の音を、半音下げた「セブンスコード」のことです。ちょっとむずかしいかもしれないけど、がんばってネ。「$Bm_7^{(-5)}$」のような、「マイナーセブン、フラットファイブ」も、同じように、5番目の音を半音下げてつくります。

あと、わからないのは、(9)や(−9)のついたコードだと思いますが、これは、テンションと呼ばれるもので、(−5)と同じように、ルートから数えて9番目の音、もしくは9番目の音を半音下げた音を、もとになるコードに加えるということです。いちばん簡単な「G_7」について書くと、譜例④のようになります。

これでコードの勉強は終わり。おたがいに、フーッといったところですネ。もし全部理解できなくても、そんなのあたりまえなので、わかるところだけ、わかってくださいネ。

ボサノバは、「リズム」はアフリカ、「ハーモニー」は西ヨーロッパに、そのふるさとがある音楽だと思うんだけど、だから、「ハーモニー」がおしゃれで、むずかしいことが多いようです。この曲の中でも、Ⓒのサビの部分は、転調までして、変化をつけてるしネ。

れやれ、文章で音楽の勉強をするというのは、本当に大変だなぁ。わかんないよーっという人は、どこがわかんないか、ぜひお便りください。前半の文章の内容に対する、音楽とは関係ないご意見などもお待ちしてます。

最後に宣伝を1つ。あたしは、ブラジル人のレイラ・マリアさんが歌っている、Euforiaというバンドで、キーボードを弾いたりしてるので、「ぴあ」などで見かけたら、ぜひ、聴きに来て、声をかけてくださいナ。今月末にも、原宿のクロコダイルに出る予定でーす。

じゃ、みんな元気でネ。⊠

■リスト1　PC-8801mkII SR用演奏プログラム

```
10 '**********************************
20 '*                                *
30 '*      --- ONE NOTE SAMBA ---    *
40 '*          (PC-8801mkIISR)       *
50 '*                                *
60 '*  MUSIC BY ANTONIO CARLOS JOBIM *
70 '*  CODER BY HOUSEI KYOYA         *
80 '*                                *
90 '**********************************
100 '
110 NEW CMD : NB=0
120 DIM BA%(4,9),BB%(4,9)
130 '
140 FOR X=0 TO 4
150   FOR Y=0 TO 9
160      READ BA%(X,Y)
170 NEXT Y,X
180 DATA    58,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
190 DATA    31,    0,    0,   12,    0,   34,    0,    8,    0,    0
200 DATA    31,    0,    0,   12,    0,   35,    0,    8,    0,    0
210 DATA    31,    0,    0,   12,    0,   41,    0,    4,    0,    0
220 DATA    31,    0,    0,   13,    0,    0,    0,    2,    0,    0
230 FOR X=0 TO 4
240   FOR Y=0 TO 9
250      READ BB%(X,Y)
260 NEXT Y,X
270 DATA    48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0
280 DATA    31,   13,    7,    6,   11,   35,    2,    4,    3,    0
290 DATA    31,   13,    7,    6,   11,   43,    2,   10,    3,    0
300 DATA    31,    7,    7,    6,    6,   25,    2,    1,    3,    0
310 DATA    31,    7,    8,    9,    6,    0,    2,    1,    3,    0
320 '
330 CMD VOICE ,BB%,BA%
340 CMD PLAY ,,,"Y6,5Y7,240"
350 '
360 FOR I=1 TO 6
370 READ MC$(I)
380 IF MC$(I)="*" THEN 450
390 IF MC$(I)="¥" THEN END
400 NEXT I
410 '
420 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
430 GOTO 360
440 '
450 NB=NB+1
460 ON NB GOSUB 490,500;510
470 GOTO 360
480 '
490 RESTORE   1100:RETURN
500 RESTORE    810:RETURN
510 RESTORE   1140:RETURN
520 '
530 DATA T172,T172,T172,T172,T172,T172
540 DATA V12,V12,V6,V11,V9,V9
550 DATA L8,L4,L4,L8,L4,L4
560 DATA Q7,Q8,Q8,Q1,Q8,Q8
570 DATA @13,"","","",""                                   ': ' PIANO
580 '                               < A >
590 DATA O4RE4E,O3RR,O4RR,O8RRRR,O4RR,O4RR
600 '
610 DATA E4EE4E4E&E4.ERE4E,C+RC+RCRCR,B&B&B&BB-&B-&B-&B-
620 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,G+&G+&G+&G+G&G&G&G,E&E&E&EE&E&E&E
630 DATA E4EE&EE4E&E4&E4RE4E,<BRBRB-RB-R,A&A&A&AG+&G+&G+&G+
640 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,F+&F+&F+&F+E&E&E&E,D&D&D&DD&D&D&D
650 '
660 DATA E4EE4E4E&E4.ERE4E,>C+RC+RCRCR,B&B&B&BB-&B-&B-&B-
670 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,G+&G+&G+&G+G&G&G&G,E&E&E&EE&E&E&E
680 DATA E4EE&EE4E&E4&E4RA4A,<BRBRB-RB-R,A&A&A&AG+&G+RR
690 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,F+&F+&F+&F+E&ERR,D&D&D&DD&DRR
700 '                               < B >
710 DATA O4A4AA&AA4A&AA4A&AA4,O3ERERE-RE-R8,O4B&B&B&BA&A&A&A8&
720 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBBB,O4G&G&G&GG&G&G&G8&,O4D&D&D&DC+&C+&C+&C+8&
730 DATA A&A4.AAA4A&A4&A4RE4E,R8DRDR<GRGR,A8A&A&A&AA&A&A&A
```

リスト続く

```
740 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,G8F+&F+&F+&F+F&F&F&F,C+8C+&C+&C+&C+<B&B&B&B
750 '
760 DATA E4EE&EE4E&EE4EE4,>C+RCR<BRB,B&BB-&B-A&A&A&
770 DATA BBBBBBBBBBBBBB,G+&G+G&GF+&F+&F+&,>E&EE&ED&D&D&
780 DATA E4&E4EE&EE4ARRRRRRR,RB-RB-R8A8RARR,AG&G&GR8A8V7Q4RARR
790 DATA BBBBBBBBBRRRRRRR,F+E&E&ER8F+8V10Q4RF+RR,DD&D&DR8C+8V10Q4RC+RR
800 '                          < C >
810 DATA O4AB>CDC<BAGFEDC<B>CDE,O3DRDR<GRGR,V6Q2O4AA&A8A.AA&A8A.
820 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBBB,V9Q2O4FF&F8F.FF&F8F.,V9Q2O4CC&C8C.<BB&B8B.
830 DATA <B4.ARB>CE<B4.ARRRR,>CRCRCRCR,GG&G8G.GG&G8G..
840 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,EE&E8E.EE&E8E.,BB&B8B.BB&B8B.
850 '
860 DATA >GAB->C<B-AGFE-DC<B-AB->CD,CRCR<FRFR,GG&G8G.AA&A8A.
870 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,E-E-&E-8E-.G-G-&G-8G-.,BB&B8B.>E-E-&E-8E-.
880 DATA <A4.GRAB->DF4.ERE4E,B-RB-RB.B8RR,AA&A8A.Q7A.V7G+8RR
890 DATA BBBBBBBBBBBBBRRRR,FF&F8F.Q7F.V10E8RR,DD&D8D.Q7D.V10D8RR
900 '                          < D >
910 DATA O4E4EE4E4E&E4.ERE4E,O3C+RC+RCRCR,V6Q8O4B&B&B&BB-&B-&B-&B-
920 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBBB,V9Q8O4G+&G+&G+&G+G&G&G&G,V9Q8O4E&E&E&EE&E&E&E
930 DATA E4EE&EE4E&E4&E4RE4E,<BRBRB-RB-R,A&A&A&AG+&G+&G+&G+
940 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,F+&F+&F+&F+E&E&E&E,D&D&D&DD&D&D&D
950 '
960 DATA E4EE4E4E&E4.ERE4E,>C+RC+RCRCR,B&B&B&BB-&B-&B-&B-
970 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,G+&G+&G+&G+G&G&G&G,E&E&E&EE&E&E&E
980 DATA E4EE&EE4E&E4&E4RA4A,<FRFRERER,A&A&A&AB-&B-RR
990 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,E&E&E&EG+&G+RR,C&C&C&CD&DRR
1000 '                         < E >
1010 DATA O4A4AA&AA4A&AA4A&AA4,O3ERERE-RE-R8,O4B&B&B&BA&A&A&A8&
1020 DATA O8BBBBBBBBBBBBBBBB,O4G&G&G&GG&G&G&G8&,O4D&D&D&DC+&C+&C+&C+8&
1030 DATA A&AA4A&AA4A&A4&A4RAA,R8DRDRDR<GR8,A8A&A&A&AA&AA&A8&
1040 DATA BBBBBBBBBBBBBBBB,G8F+&F+&F+&F+F&FF&F8&,C+8C+&C+&C+&C+C&C<B&B8&
1050 '
1060 DATA A&AA4AA4A4&AA4AA4,R8>CRCR<BRB,A8B&B&B&B>C&C&C&
1070 DATA BBBBBBBBBBBBBBB,F8G&G&G&GA&A&A&,B8>E&E&E&ED+&D+&D+&
1080 DATA *
1090 '
1100 DATA A4&AA4AA4A4RRRRRRR,RB-RB-ARARR,CC+&C+&C+V7Q3RRC+RR
1110 DATA BBBBBBBBBRRRRRRR,AF+&F+&F+V10Q3RRF+RR,D+D&D&DV10Q3RRERR
1120 DATA *
1130 '
1140 DATA A4&AA4AA4A4RRRRRRR,RB-RB-ARARR,CC+&C+&C+V7Q3RRC+RR
1150 DATA BBBBBBBBRRRRRRRR,AF+&F+&F+V10Q3RRF+RR,D+D&D&DV10Q3RRERR
1160 DATA ¥
```

■リスト2　FM-77AV用変更プログラム

こいしみみの 実感的音楽講座

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*      --- ONE NOTE SAMBA ---   *
40 '*           (FM-77AV)           *
50 '*                               *
60 '*  MUSIC BY ANTONIO CARLOS JOBIM *
70 '*  CODER BY HOUSEI KYOYA        *
80 '*                               *
90 '*********************************
110 NB=0
120 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
150   FOR Y=0 TO 10
180 DATA    58,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
190 DATA    31,    0,    0,   12,    0,   34,    0,    8,    0,    0,    0
200 DATA    31,    0,    0,   12,    0,   35,    0,    8,    0,    0,    0
210 DATA    31,    0,    0,   12,    0,   41,    0,    4,    0,    0,    0
220 DATA    31,    0,    0,   13,    0,    0,    0,    2,    0,    0,    0
240   FOR Y=0 TO 10
270 DATA    48,   15,    2,    1,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
280 DATA    31,   13,    7,    6,   11,   35,    2,    4,    3,    0,    0
290 DATA    31,   13,    7,    6,   11,   45,    2,   10,    3,    0,    0
300 DATA    31,    7,    7,    6,    8,   25,    2,    1,    3,    0,    0
310 DATA    31,    7,    8,    9,    8,    5,    2,    1,    3,    0,    0
330 VOICE ,BB%,BA%
340 SOUND 6,5 : SOUND 7,48
420 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
530 DATA T182,T182,T182,T182,T182,T182
540 DATA V12,V8,V6,V11,V9,V9
560 DATA Q6,Q7,Q8,Q1,Q8,Q8
570 DATA @14,"","","","",""                    : ' PIANO
```

わくわくサウンド倶楽部

スペシャル編

10月号でこのコーナーは最終回のはずだったが、今月と、12月号、来年の新年号と3カ月、スペシャル編と銘打って、引き続き読者のプログラムで楽しんでもらうことになった。リニューアルという感覚で、またお楽しみを。

パンドラの恋人
南野陽子
PC-6001mkII／6601, FM-7／NEW7／77, MSX／MSX2, MULTI8

メギツネ ON THE RUN
BARBEE BOYS
FM77AV

パンドラの恋人

というわけで、終わったと思いきや、スペシャル編が始まった、わくわくサウンド倶楽部。最初に何を紹介しようかと悩んだすえ、南野陽子ちゃんの曲に落ち着いた。南野陽子ちゃんといえば、今さら歌がどうのこうのと説明するのはアホらしいほど、トップアイドル中のトップアイドルだから、くどくどいわないよ。えーと、投稿してくれたのは、神奈川県横浜市に住む15歳のペンネームTamî君だ。

じっくりきかせてもらったから、感想をいうと、まず全体的にノっている感じで、ドラム音が力強いという印象を受ける。とっても若々しくていいと思う。でも、メロディーのボリュームバランスがちょっとおかしく、サビの部分のリズムパターンも少し調子が変だというのが気になる。そのへんを、くふうすると最高になる。それとベース音は抑えぎみのほうがグッドだね。

パンドラの恋人プログラムリスト

```
10 REM
20 REM  ── ﾊﾟﾝﾄﾞﾗ ﾉ ｺｲﾋﾞﾄ ──
30 REM     song by Yoko Minamino
40 REM    music by Toshio Kamei
50 REM
60 CLEAR 1000
70 DIM A$(54),B$(54),C$(54)
80 R1$="18m800ccm3000cm800cccm3000cm800c"
90 R2$=R1$+R1$
100 R3$="14m800cm3000cm800cm3000c8m800c8cm3000cm800cm3000c
110 R4$="18m800c4m3000cm800cc4m3000cm800c"
120 R5$="18m800ccm3000c.m800c16ccm3000c4"+R4$:R4$=R4$+R4$
130 M$="132o5c+o4a+o5c+o4a+o5c+o4a+o5c+o4a+"
140 M1$=M$+M$+M$+M$+M$+M$+M$
150 SOUND7,28:SOUND6,3:K=1
160 READ A$,B$,C$:IF A$="e" THEN END
```

リスト続く

```
170 A=VAL(A$):IFA<>0THENA$=A$(A)
180 B=VAL(B$):IFB<>0THENB$=B$(B)
190 C=VAL(C$):IFC<>0THENC$=C$(C)
200 K=K+1:A$(K)=A$:B$(K)=B$:C$(K)=C$
210 IFC$="r1"THENC$=R1$
220 IFC$="r2"THENC$=R2$
230 IFC$="r3"THENC$=R3$
240 IFC$="r4"THENC$=R4$
250 IFC$="r5"THENC$=R5$
260 IFA$="m1"THENA$=M1$
270 PLAY A$,B$,C$ :GOTO 160
280 DATA t115,t115,t115s0
290 DATA s0m1000l8o4ebo5d+o4bo5d+f+d+f+af+ao6c+2
300 DATA v12l8r16v12o4ebo5d+o4bo5d+f+d+f+af+ao6c+2c+16,
310 DATA o4c+g+bo5d+o4bo5f+d+bg+o6d+o5bo6f+d+bg+o7d+
320 DATA o4r16c+g+bo5d+o4bo5f+d+bg+o6d+o5bo6f+d+bg+o7d+16,
330 DATA v13l8o4f+ff+.v9f+16v13f+f16f+16v9f+16v13f+32.r64v13f+
340 DATA v13l8o4c+2g+4v9g+16v13g+32.r64v13g+,l4s0m800cm3000cm800cm3000c
350 DATA l16g+v9g+v13g+v9g+v13g+4c+8.f8.g+8
360 DATA l16fv9fv13fv9fv13f4o3g+8.o4c+8.f8,5
370 DATA l8o4ba+b.v9b16v13ba+16b16v9b16v13b32.r64v13b
380 DATA l8o4c+2g+4v9g+16v13g+32.r64v13g+,5
390 DATA l16o5c+v9c+v13c+v9c+v13c+4o4c4c+4,l16fv9fv13fv9fv13f4r2
400 DATA m3000c8c8c4c4c4
410 DATA v13av9ar8v13cc+8g+v9g+r8.v13c8c+8
420 DATA o2l16f+r16f+r16f+r16f+r16g+r16g+r16g+16r16g+r16,r1
430 DATA f+v9f+v13f+8ed8c+v9c+,ar16ar16ar16ar16a+r16a+r16a+r16a+,r1
440 DATA v13f+v9f+v13f+8e8d8e8d8c+o3b8o4c+v9c+r8.v13r2c8c+8
450 DATA br16br16br16br16er16er16er16er16ar16ar16ar16ar16g+4c+4,r2
460 DATA 9,9,9,10,10,10
470 DATA v13f+v9f+v13f+8e8d8c+4ag+8f+,br16br16br16br16c+8.r16c+8.r16
480 DATA ccm3000cm800cccm3000c16c16c8
490 DATA l16f+8o5c+8o4g+32a32g+f+8c+f+v9f+v13o5c+v9c+r16v13c+8
500 DATA f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16,r1
510 DATA o4g+32a32g+f+8c+f+v9f+v13o5c+v9c+r8.r
520 DATA er16er16er16er16er16er16er16er16,r1
530 DATA v13o5c+8o4b32o5c+32o4bav9av13a8g+32a32g+f+v9f+v13f+8e32f+32e
540 DATA dr16dr16dr16dr16dr16dr16dr16dr16,r1
550 DATA l8o4d+ag+f+fo5dc+o4bl16,br16br16br16br16c+r16c+r16c+r16c+,r1
560 DATA l16r8o5c+8o4g+32a32g+f+8c+f+v9f+v13o5c+v9c+r16v13c+8
570 DATA f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16,r1
580 DATA 16,16,16,17,17,17,18,18,18
590 DATA l8o4ao5edc+o4bo5f+ed,dr16dr16dr16dr16e4r8er16
600 DATA m800ccm3000cm800cm3000c4c4
610 DATA m1,f+1.f+4o4f+8c+8,m300l16ccccm7000c1.
620 DATA o4l8df+edc+edc+o3bo4dc+16o3ba16v9a16r8.v13ab
630 DATA l4o2beadg+c+f+8r8f+4,r3
640 DATA l16o4cv9cv13cv9cv13cv9cv13cv9cv13l8cc+d+c+v9c+16r8.r2v13f+c+
650 DATA g+r8g+16r16g+2c+r8c+16r16c+f+,r4
660 DATA 25,25,25
670 DATA l16o4cv9cv13cv9cv13cv9cv13c8c+8.v9c+v13c+4
680 DATA g+r8g+16r16c+8.r16c+,l8c4m3000cm800cc4m3000cm800c
690 DATA l16f+8o4a8g+8c+8ag+v10g+v13c+v9c+r16v13f+8
700 DATA f+r8f+16r16f+4r8f+16r16,c4m3000cm800cc4m3000cm800c
710 DATA g8.f+8.v9f+r16v13g8.f+8v9f+r8v13e8dv9dv13d8c+dv9dr8.r
720 DATA f+r8f+16r16f+r8f+16r16br8b16r16br8b16r16,r5
730 DATA l8v13o4eo3bo4c+de4d4c+8v9l16c+r2r8.v13f+8
740 DATA er8e16r16o3eo2ear8a16r16ar8a16r16,r4
750 DATA g8.f+8.v9f+r16v13g8.f+8v9f+r8v13e8dv9dv13de8f+v9f+r16rv13f+8
760 DATA 30,r5
770 DATA a8.g+8.v9g+r16v13a8.g+8v9g+r8v13f+8fv9fv13ff+8g+
780 DATA g+r8g+16r16g+r8l16g+r16c+r16c+r16c+32.r64c+r16c+
790 DATA m800ccm3000c.m800c16ccm3000c4ccc16c
800 DATA g+4l16g+f+g+f+l24g+f+g+f+g+f+l32g+f+g+f+g+f+g+f+,c+1,r1
810 DATA g+fg+fg+fg+fg+fg+fg+fg+fc4c+4l16,c+2r2,m3000ccc16cc16c4c4
820 DATA 9,9,9,10,10,10,11,11,11,9,9,9,10,10,10,14,14,14
830 DATA f+1,f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16f+r16
840 DATA m800ccm3000cm800cm3000c16c16ccc16c16
850 DATA r2c+4d4,dr16dr16dr16dr16o3d4o2d4
860 DATA m800ccm3000cm800cm3000l16cccccccc
870 DATA v13b-v9b-r8v13c+d8av9ar8.v13c+8d8
880 DATA o2l16gr16gr16gr16gr16ar16ar16a16r16ar16,r1
890 DATA gv9gv13g8fe-8dv9d,b-r16b-r16b-r16b-r16br16br16br16bo3,r1
900 DATA v13gv9gv13g8f8e-8f8e-8dc8dv9dr8.v13r2c+8d8
910 DATA cr16cr16cr16cr16o2fr16fr16fr16fr16b-r16b-r16b-r16b-r16a4d4,r2
920 DATA 44,44,44,45,45,45
930 DATA v13gv9gv13g8f8e-8d4b-a8g,o3cr16cr16cr16cr16d8.r16o2d8.r16
940 DATA ccm3000cm800cccm3000c16c16c8
950 DATA l16g8o5d8o4a32b-32ag8dgv9gv13o5dv9dr16v13d8
960 DATA gr16gr16gr16gr16gr16gr16gr16gr16,r1
970 DATA o4a32b-32ag8dgv9gv13o5dv9dr8.r
```

CBS・ソニー 07SH1955

```
980 DATA fr16fr16fr16fr16fr16fr16fr16fr16,r1
990 DATA l16v13r8o5d8c8o4g8o5d8co4gv9gr8.,c1
1000 DATA l16s0m300ccccl8v11cv10cv8cv6cv3cv1c
1010 DATA v13r8o5f8e-8o4b-8o5f8e-o4b-f8e-o3b-t96o4f8e-o3b-b-2o4c2
1020 DATA a-1t96a-1a-4
1030 DATA l16s0m300ccccl8v11cv10cv8cv6cv3cv1ct96r1r
1040 DATA v12t67d1d1.l8v11dv10dv9dv8dv7dv6dv5dv4dv3dv2d4v1d4
1050 DATA v12t67o3b1b1.b16l8v11bv10bv9bv8bv7bv6bv5bv4bv3bv2b4v1b8.
1060 DATA t67s14m15000c1m20000c1.
1070 DATA e,,
```

メギツネ ON THE RUN

さて、2曲目は、BARBEE BOYS。千葉県千葉市の羽石雄高君（15歳）の作品だけど、悲しいかな、というか情けないというか、ボク自身、BARBEE BOYSの曲って、きいたことがないんだよね、実際。それで、初めて、羽石君のプログラムで、彼らのメロディーに接したわけ。ま、早い話、なかなかのモンです、なんて気持ちになったわけで、バンドスコアを見て最初はわからない記号が多くて苦労しちゃったという羽石君の努力、大いに評価しちゃいますぜ。

で、曲のできだけど、間奏の1音がハズレたところを除けば、全体的に、ナイス！といいたい。S.Eとかトリルとか、うまくテクニックをとり入れてると思うし、PSG1声にノイズをかけてドラムをつくっているところは、とくにいいよ。

というところで、また来月。

メギツネ ON THE RUNプログラムリスト

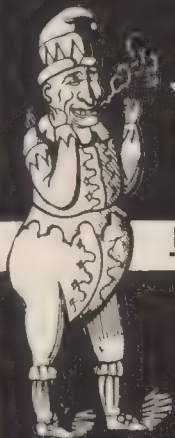
```
10 '************************************
20 '*                                  *
30 '*          ﾒｷﾞﾂﾈ ON THE RUN         *
40 '*             (FM-77AV)            *
50 '*    MUSIV BY TOMOTAKA IMAMICHI    *
60 '*    CODER BY YUTAKA HANEISHI      *
70 '*                                  *
80 '************************************
90 '
100 NB=0
110 DIM BA%(4,10),BB%(4,10)
120 '
130 FOR X=0 TO 4
140 FOR Y=0 TO 10
150 READ BA%(X,Y)
160 NEXT Y,X
170 DATA 32,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
180 DATA 31,   7,   7,   9,   2,  29,   3,   6,   3,   0,   0
190 DATA 31,   6,   6,   9,   1,  58,   3,   5,   3,   0,   0
200 DATA 31,   9,   6,   9,   1,  24,   2,   0,   3,   0,   0
210 DATA 31,   6,   8,   9,  15,   0,   2,   1,   3,   0,   0
220 FOR X=0 TO 4
230 FOR Y=0 TO 10
240 READ BB%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 DATA 44,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
270 DATA 31,  24,   0,   7,  11,  12,   0,   2,   3,   0,   0
280 DATA 31,  15,  17,   9,   2,   3,   0,   2,   3,   0,   0
290 DATA 31,  24,   0,   7,  11,  19,   0,   2,   1,   0,   0
300 DATA 31,  19,  16,   9,   2,   3,   0,   2,   1,   0,   0
310 '
320 VOICE BB%,,BA%
330 SOUND 6,25:SOUND 7,48
340 '
350 FOR I=1 TO 6
360 READ MC$(I)
370 IF MC$(1)="*" THEN 420
380 IF MC$(I)="¥" THEN END
390 NEXT I
400 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
410 GOTO 350
420 NB=NB+1
430 '
440 ON NB GOSUB 480,500,510,490,500,520,530,560,570,580,490,500,510,480,500,520,
540,560,570,590,610,600,620,630,470,490,500,510,480,500,520,550,570,590,610,600,
620,640
450 '
460 GOTO 350
470 RESTORE  740:RETURN
480 RESTORE  870:RETURN
490 RESTORE  910:RETURN
500 RESTORE  950:RETURN
510 RESTORE 1020:RETURN
520 RESTORE 1060:RETURN
```

リスト続く

EPICソニー　07・5SH-344

```
530 RESTORE 1110:RETURN
540 RESTORE 1150:RETURN
550 RESTORE 1190:RETURN
560 RESTORE 1280:RETURN
570 RESTORE 1350:RETURN
580 RESTORE 1410:RETURN
590 RESTORE 1450:RETURN
600 RESTORE 1480:RETURN
610 RESTORE 1640:RETURN
620 RESTORE 1710:RETURN
630 RESTORE 1820:RETURN
640 RESTORE 1860:RETURN
650 '
660 DATA T135,T135,T135,T135,T135,T135
670 DATA V13,V15,V13,S0M1800,V10,V10
680 DATA L4,L8,L8,L4,L8,L8
690 DATA Q8,Q8,Q8,Q8,Q7,Q7
700 DATA "",@1,"","","",""
710 '
720 DATA "",O3RA16A+16>(DE-GB->C&)4,"","","",""
730 '                                  (A)
740 DATA O2F>B<F>B,O5D1,O3FFFFFFFF,RBRB,O5C4CRCCRC,O4C4CRCCRC
750 DATA <F>B<F>B,DE-8R8<G&GA4>D&,FFFFFFFF
760 DATA RBRB,FG8R8<B-&B->C4C16&<B-16&,FG8R8<B-&B->C4>C16&<B-16&
770 DATA <F>B<F>B,D1&,E-E-E-E-E-DE-E-,RBRB,G4B-AB-AB-B-,E-1
780 DATA <F>B<F>B,D2&D<<A16A+16>(DE-GB->C&)4,DE-DE-E-DE-D
790 DATA RBRB,AB-B-AB-AB->C,>DE-D<G&G2
800 DATA <F>B<F>B,D1,FFFFFFFF,RBRB,C4CRCCRC,C4CRCCRC
810 DATA <F>B<F>B,DE-8R8<G&GA4>D&,FFFFFFFF,RBRB
820 DATA FG8R8<B-&B->C4D16&C16&,FG8R8<B-&B->C4D16&C16&
830 DATA <F>B<F>B,D1&,E-E-E-E-E-D>E-4,RBRB,<G4B-AB-AB-B-,<E-1
840 DATA <F>B<F>B,D1,<E-4G4A4B-B-,RBRB,AB-B-AB-A4.,>DE-D<G&G2
850 DATA *
860 '                                  (B)
870 DATA O2F>B<F>B,@17@V121Q8O5DDRDDDE-,V12O3GGGGGGFG
880 DATA RBRB,V9Q8O4L4G&G&G&G,V9Q8O4L4B-&B-&B-&B-
890 DATA *
900 '
910 DATA O2F>B<F>B,@22V13Q7O5DDDDD4E-4,V12O3GGGGGGGG
920 DATA RBRB,V9Q8O4L4G&G&G&G,V9Q8O4L4B-&B-&B-&B-
930 DATA *
940 '
950 DATA <F>B<F>B,CCRCCCC&D,F+F+F+F+F+F+F+F+,RBRB,D&D&D&D,F+&F+&F+&F+
960 DATA <F>B<F>B,<B-G4B-&B-4R4,>CCCCCCCC,RBRB,G&G&G&G,B-&B-&B-&B-
970 DATA <F>B<F>B,"",E-E-E-E-E-DE-E-,RBRB,E-&E-&E-&E-,G&G&G&G
980 DATA <F>B<F>B,>CDRF&F2,FFFFFFFF,RBRB,F&F&F&F,A&A&A&A
990 DATA <F>B<F>B,CD4F&F4E-4,F&>D&D4FE-DC,RBRB,E-&E-&E-&E-,G&G&G&G
1000 DATA *
1010 '
1020 DATA <F>B<F>B,DC&C4R2,<A-A-A-A-A-A-A-A-,RBRB,>D8&C8&C2.,B-8&A-8&A-2.
1030 DATA <F>B<F>B,"",A-A-A-A-A-A-A-A-,RBRB,D8&C8&C2.,B-8&A-8&A-2.
1040 DATA *
1050 '
1060 DATA <F>B<F>B,E-.D16&D4R2,<AAAAAAAA,RBRB,>E-.D8&D2,A.A8&A2
1070 DATA B8B8<F8F8>B8<F8>B8<F8,E-D&D4R2,G-G-G-G-G-G-G-G-
1080 DATA B8B8RBB,E-8E-D8&D2,A8AA8&A2
1090 DATA *
1100 '                                  (C)
1110 DATA O2F>B<F>B,@17@V123Q7O5R4RDG4FD,V12O3GGGGGGGG
1120 DATA RBRB,O5Q7L8RD16D16DD&D2,O4Q7L8RB-16B-16B-B-&B-2
1130 DATA *
1140 '
1150 DATA O2F>B<F>B,@22V14Q7O5R4RDG4FD,V12O3GGGGGGGG
1160 DATA RBRB,O5Q7L8RD16D16DD&D2,O4Q7L8RB-16B-16B-B-&B-2
1170 DATA *
1180 '
1190 DATA O2F>B<F>B,@22V14Q7O5R4RDG4FD,V12O3GGGGGGGG
1200 DATA RBRB,Q7O5L8RD16D16DD&D2,Q7O4L8RB-16B-16B-B-&B-2
1210 DATA <F>B<F>B,DE-&E-2R4,FFFFF>CFE-,RBRB,<RFB->E-C<F>CE-,""
1220 DATA <F>B<F>B,R4R@17@V123DG4FD&,<GGGGGGGG,RBRB
1230 DATA RD16D16DD&D2,RB-16B-16B-B-&B-2
1240 DATA <F>B<F>B,DE-&E-4R4@22V14E-4,FFFFF>CFE-
1250 DATA RBRB,<RFB->E-C<F>CE-,""
1260 DATA *
1270 '
1280 DATA <F>B<F>B,DE-&E-2R4,FFFFF>CFE-,RBRB,<RFB->E-C<F>CE-,""
1290 DATA <F>B<F>B,R4RDG4FD&,<GGGGGGGG,RBRB
1300 DATA RD16D16DD&D2,RB-16B-16B-B-&B-2
1310 DATA <F>B<F>B,DE-&E-4R4E-4,FFFFF>CFE-
1320 DATA RBRB,<RFB->E-C<F>CE-,""
1330 DATA *
1340 '
```

```
1350 DATA <F>B<F>B,D4<G2R4,E-E-E-E-E-E-E-E-,RBRB,D2E-D<B-E-,B-2
1360 DATA <F>B<F>B,R4RA&AB->CF,FFFFFFFF,RBRB,>C4&C4&C4&C4,A4&A4&A4&A4
1370 DATA <F>B<F>B,D4.C&C2,A-A-A-A-A-A-A-A-,RBRB
1380 DATA RC16C16CCC16C16CCC16C16,RA-16A-16A-A-A-16A-16A-A-A-16A-16
1390 DATA *
1400 '
1410 DATA <F>B<F>B,"",A-A-A-A-A-A-A-A-,RBRB
1420 DATA RC16C16CCC16C16CCC16C16,RA-16A-16A-A-A-16A-16A-A-A-16A-16
1430 DATA *
1440 '
1450 DATA <F>B<F>B8<F8,D4.E-&E-4V15F4,A-A-A-A-A-A-A-A-,RBRB8R8
1460 DATA RC16C16CCC16C16CCC16C16,RA-16A-16A-A-A-16A-16A-A-A-16A-16
1470 '                              (D)
1480 DATA O2F>B8<F8R8F8>B8<F8,@5V15O6Q7G4R4G&FG4&,V13O3B-B-B-B-B-B-B-B-
1490 DATA RBRB,V12O5Q4L4B-RB-8&A8B-&,V12O5Q4L4DRD8&C8D&
1500 DATA F4>B8<F8>B8<F8>B8<F8,F4R4DFGA,AAAAAAAA
1510 DATA RBBB,A4<FFF,C4<AAA
1520 DATA F4>B8<F8>B8<F8>B8<F8,G4FD&D4R4,GGGGGGGG,RBBB,GGGG,B-B-B-B-
1530 DATA F>B8<F8>B8B8B8<F8,"",>CCCCCCCC,RB4B8B8B8,FFFF,AAAA
1540 DATA F>B8<F8>B8<F8>B8<F8,G4R4G&FG4&,<B-B-B-B-B-B-B-B-
1550 DATA RBBB,>B-RB-8&A8B-&,>DRD8&C8D&
1560 DATA F>B8<F8>B8<F8>B8<F8,F4R4DFGA,FF>F<FFF>F<F
1570 DATA RBBB,A4<FFF,C4<AAA
1580 DATA F4>B8<F8>B8<F8>B8<F8,G4FD&D4R4,GGGGGGGG,RBBB,GGGG,B-B-B-B-
1590 DATA F>B8<F8>B8B8B8<F8,R2R4RD,>C4C4C4C4,RB4B8B8B8,FFFF8F16F16,AAAA8A16A16
1600 DATA F>B8<F8>B8<F8>B8<F8,G4G4FG4.,<E-E-E-E-E-E-E-E-
1610 DATA RBBB,Q7E-&E-&E-&E-,Q7G&G&G&G
1620 DATA *
1630 '
1640 DATA F>B8<F8>B8<F8>B8<F8,R4RDFAGF,FFFFFFFF
1650 DATA RBBB,F.F8&F2,A.A8&A2
1660 DATA F>B8<F8>B8<F8>B8<F8,G1,GRGRGFGR
1670 DATA RBBB,G.G8&G2&,B+.B8&B2&
1680 DATA F8F8>B8<F8>B8<F8>B8<F8,"",GRGRGRGR,RBBB,C.F8&F8F8F,E-.A8&A8A8A
1690 DATA *
1700 '
1710 DATA F>B8<F8>B8<F8>B8<F8,R4RDFAGF,F4FFFFFF
1720 DATA RBBB,A.A8&A2&,>C.<F8&F2&
1730 DATA F>B8<F8>B8<F8>B4,G1,GRGRGRGR,RBBB,G.G8&G2&,B+.B8&B2&
1740 DATA <F8F8>B4<F8F8>B4,"",GRGRGRGR,RBRB,RR8A8F8C8E-8A8,C.F8&F2
1750 DATA <F8F8>B4<F8F8>B4,"",GRGRGRGR,RBRB,G.G8&G2&,B+.B8&B2&
1760 DATA <F8F8>B8B16B16B8G8G8<F8,"",GRGRGRGR
1770 DATA RB8B16B16B8B8B4,C.F8&F2,E-.A8&A4&>F8&
1780 DATA F4R4R2,R4<@17V13GGG4DC&,E-1&,"",V10E-&E-&E-&E-&,G8G8G<V10G&G&
1790 DATA "",C<B-4>DC4<B-&,E-1&,"",E-&E-&E-&E-&,G&G&G&G&
1800 DATA *
1810 '
1820 DATA >B8B16B16<F8F8,B-8&@1V15O3A16A+16{>DE-GA>C&}4,E-2
1830 DATA B8B16B16R,L8E-4&E-4,L8G4&G4
1840 DATA *
1850 '                              (E)
1860 DATA O2,B-2,V13O3E-2&,"",E-4&E-4&,G4&G4&
1870 DATA R2>B8<F8>B8<F8,R2R4R@1V15O4{GA>C&}8,E-2&,R2B4B4,E-4&E-4,G4&G4
1880 DATA F>B<F>B,D1,FE-FFE-FFF,RBRB,O5L8C4CRCCRC,O4L8C4CRCCRC
1890 DATA <F>B<F>B,DE-8R8<G&GA4>D&,FFFFFFFF
1900 DATA RBRB,FG8R8<B-&B->C4C16&<B-16&,FG8R8<B-&B->C4>C16&<B-16&
1910 DATA <F>B<F>B,D1&,E-E-E-E-E-DE-E-,RBRB,G4B-AB-AB-B-,E-1
1920 DATA <F>B<F>B,D2&D<<A16A+16>{DE-GB->C&}4,E-E-E-E-E-DE-E-
1930 DATA RBRB,AB-B-AB-AB->C,>DE-D<G&G2
1940 DATA <F>B<F>B,D1,FFFFFE-FF,RBRB,O5L8C4CRCCRC,O4L8C4CRCCRC
1950 DATA <F>B<F>B,DE-8R8<G&GA4>D&,FFFFFFFF
1960 DATA RBRB,FG8R8<B-&B->C4C16&<B-16&,FG8R8<B-&B->C4>C16&<B-16&
1970 DATA <F>B<F>B,D1&,E-E-E-E-E-DE-E-,RBRB,G4B-AB-AB-B-,E-1
1980 DATA <F>B<F>B,D2R<<A16A+16>{DE-GB->C&}4,E-B->E-<B-B->E-<B->F
1990 DATA RBRB,AB-B-AB-A4.,>DE-D<G&G2
2000 DATA <F>B<F>B,D1,<FFFFFFFF,RBRB,O5L8C4CRCCRC,O4L8C4CRCCRC
2010 DATA <F>B<F>B,DE-8R8<G&GA4>D&,FFFFFFFF
2020 DATA RBRB,FG8R8<B-&B->C4C16&<B-16&,FG8R8<B-&B->C4>C16&<B-16&
2030 DATA <F>B<F>B,D1&,E-E-E-DE-DE-E-,RBRB,G4B-AB-AB-B-,E-1
2040 DATA <F>B<F8F8>B,D2R<<A16A+16>{DE-GB->C&}4,E->E-<B->C<E-DE-E-
2050 DATA RBRB,AB-B-AB-AB->C,>DE-D<G&G2
2060 DATA <F>B<F>B,D1,FFFFFE-FF,RBRB,O5L8C4CRCCRC,O4L8C4CRCCRC
2070 DATA <F>B<F>B,DE-8R8<G&GA4>D&,FFFFFFFF
2080 DATA RBRB,FG8R8<B-&B->C4C16&<B-16&,FG8R8<B-&B->C4>C16&<B-16&
2090 DATA <F>B<F>B,D1&,E-E-E-DE-DE-E-,RBRB,G4B-AB-AB-B-,E-1
2100 DATA <F8F8>B4<F8F8>B8<F8,D2.<{DE-GB->C&}4,B->E-4DCC<B->C
2110 DATA RBRB,AB-B-AB-A4.,>DE-D<G&G2
2120 DATA F>B<F>B,D1,<FFFFFFFF,RBRB,O5L8C4CRCCRC,O4L8C4CRCCRC,""
2130 DATA T130DE-8R8<G&GA4>D&D1&D2&L16V14D&V13D&V12D&V11D&V10D&V9D&V8D&V7D
2140 DATA "","",T130V8O5FG8R8<B-&B->C4C8&L8V7E-&V6E-&V5E-&V4E-&V3E-&V2E-&V1E-
2150 DATA "","",T130V8O4FG8R8<B-&B->C4C8&L8V7G+&V6G+&V5G+&V4G+&V3G+&V2G+&V1G+
2160 DATA ¥
```

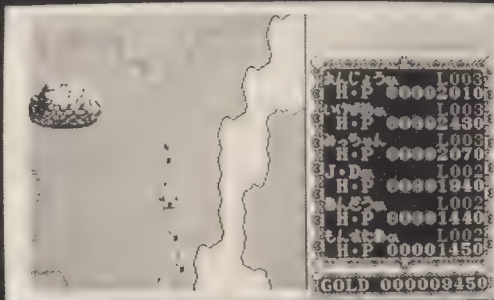
ポプコムオリジナル大河RPG ZAVAS

サバッシュ通信

『サバッシュ』は燃えている。もうお尻に火だもんね

毎度、おさがわせの「サバッシュ」である。現在、正直なところをいうと進行状況としてはだなー、マップがいちおう全部できあがった。もちろん紙の上でのこと。表マップ、中マップっていってるんだけど、要するに、野外マップと、塔とか砦とか城とかのマップのこと。両方とも、ほぼできた！ これは一大進歩だ！ あとは、戦闘シーンと会話だなー。わりと、おおらかな書き方しとるなー。これって、もう性格的な問題！ あせらない。本当はあせらなくちゃいかんとこなんだが、あせらない。Don't Panic！を生活信条にしてるんだ、J.D.は。まいったか！

と、開き直ってもしょうがないが、このぶんでは、12月8日発売！というのは、かなりあやぶまれている、という意見には耳をかさざるをえない、といえそうである。だがあくまで目標は目標。なんとか、この線をめざして、必死に。心配とかしてることは事実！ でも、行動がともなわない、ということもある。

プログラムのほうは、いちおうスクロールのルーチンが固まって、あとはグラフィック、ビシバシと書きこむ、というか、グラフィックを構成するチップというのをつくるだけ、という段階。まっ、これがいちばん大きな作業だから、まだ希望はある。まっ、6ゲーム差をひっくり返しての大逆転優勝みたいなもんだけどな。ははは っ！

というわけで、今回は、『サバッシュ』で実際に使われる砦のマップを紹介しちゃう。えらいっ！ 『サバッシュ』っていうのは、シナリオ紹介のとこで書いたけど、要するに魔王の軍団と、5人組のパーティーが対決するというやつで、各地に、その地区の支配を任された、小隊単位の軍団がいる砦というものがあるのだ。まっ、ふつうのRPGだと、ダンジョンに相当するものだけどね。もちろん、本物のダンジョンもあるし、塔もあるけど、メインはやっぱり砦。これが全部で100は下らない。だから、1個や2個公開したって、いたくも、かゆくもない。わっはっはっは！

スクロールのテスト版RPGとしてはそうとう速いっ！

で、砦は、迷路というのは、ほとんどない。ただトラップがガバチョとある。その代表みたいのが、右に示した砦。砦の入り口にはたいてい見張りのモンスターというのがいる。ここで、まず一戦交えるか、なんとか見つからないようにして（へへへ、モンスターに化けちゃうとか、ツッパリパターンとか、はっていく、なんてのもあるんだぜっ！）、入ってくんだけど、ここには、どの入り口にもいない。まっ、こういうとこは何かある、と思ったほうがいい。で、このマップ1階には部屋はない。あるのは岩と、落とし穴だけ。落とし穴から落っこちると、B1。ここには部屋はあるものの、何もない。落とし穴と、上へ上る階段だけ。本当に宝があるのはB2で、ここも落とし穴から落ちなきゃなんない。でも、B2もB1も、こうやって区切られていて、行き来するのは不可能。ということは、ひととおり落ちまくってみるしかない、ということになる。で、このゲーム、落とし穴の下にはモンスターが待ちかまえてることになってる。ほとんど、ユーウツになってきそうなマップなのである。まっ、こういうとこは、モンスター弱くしようと思ってるので、致命的な傷は負わないか

とりで No.15

有効範囲

岩（この場合は目印って感じかな。）

・A〜Dまで見張りモンスター、及び奇襲なし、自由に入れる！
・二……落とし穴
・B1、B2の階段は全て上に昇る
・下に行くのは全部落とし穴へ

落とし穴

出現位置

F1

B2

ブートス像（これに寄進すると地上へワープ）

これが本物の宝なのだっ！

・階段は総てB1へ昇る
・●……地上マップへ

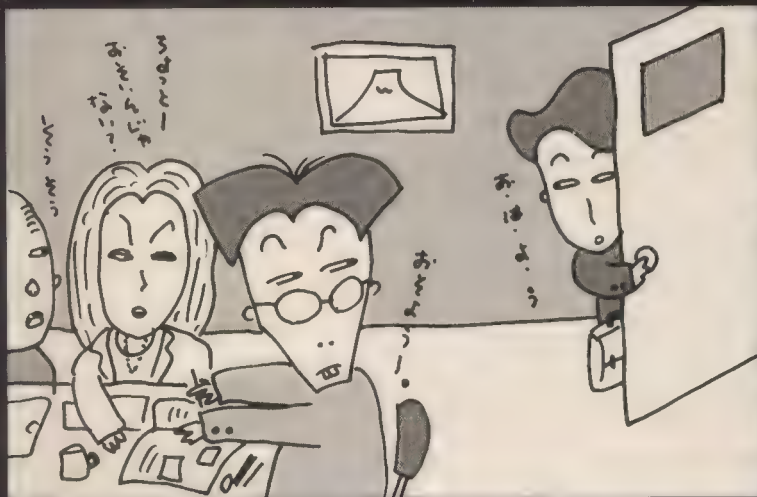
B1

階段（上に昇る専用）

宝箱

・総ての壁はこわせない
・階段は総てF1へ昇る

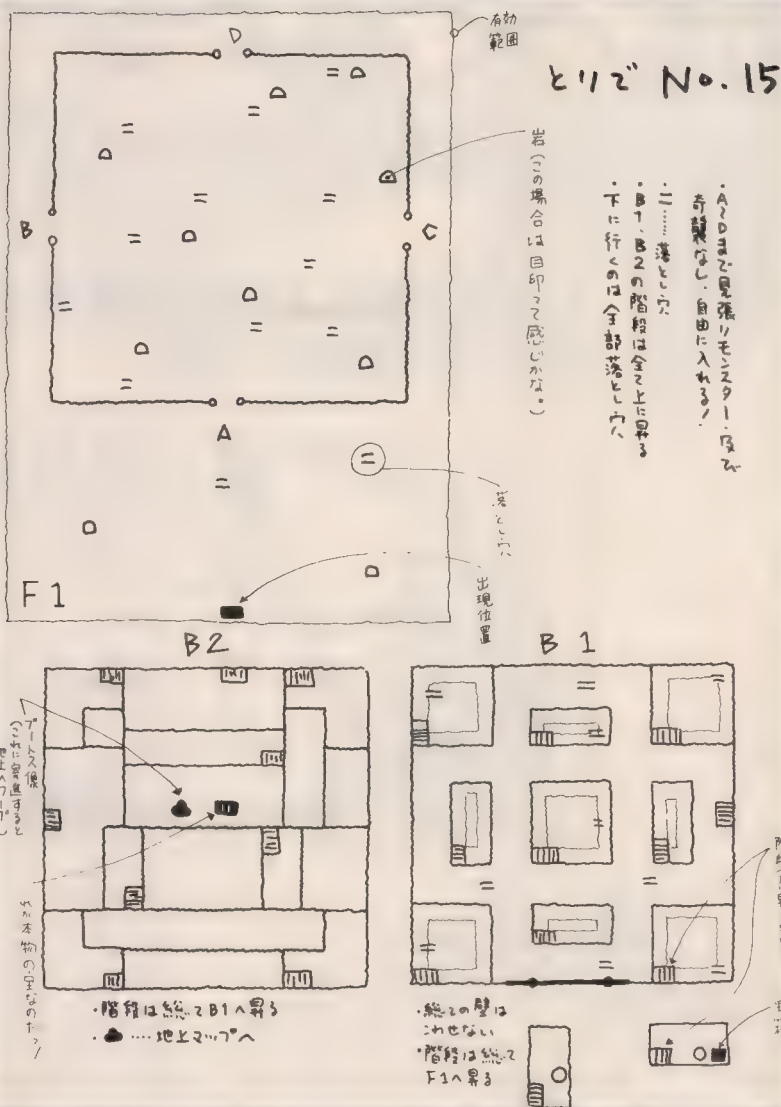
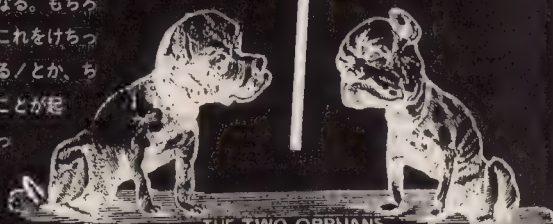
ZAVAS

もしれないけどな。

この砦では岩は、単に目印としての機能しかないが、ふつう岩は各種トラップに重要な役割を果たしている。この岩を押すと、開かない扉が開くようになったり、とかね。あと、水がひいたり、逆に水があふれたり、ワープしたり、もぉー、とんでもないって感じ。でも、何があっても。岩があったら押してみること。これが「サバッシュ」の掟、その1なのであった。

「サバッシュ」の掟かー、なかなか語感がいいなー。よおーし、マニュアルは「サバッシュの掟」という小冊子にしよおっ／　決めた／

なわけで、「サバッシュ」の掟、その2。えー、何だったっけ。やっぱ、その2、とか、その3とか、まっ、少なくとも3つはほしいな。4というのもいいが、5でもいい。6はよくない。7、8もいいし、10もいい。11はダサイ。12は区切りがいい。いったいに、数というものを人間は神聖視したり、なにかしら神秘的なものと考える。なかでも、3というのは東西を通じて、まとまりのいい数と考えられているようだ。

よおーし、第2の掟／　有効範囲に気をつけろっ／　ちょっと、散文的すぎるな。よし、歩けるとこはすべて歩け、かな。砦というのは、外マップ上では、マークで表示されてて、その上に行くと、マップが切りかわって、中マップになる。でも中といったって、いちおう砦というのは村みたいなもんだから、地面の上にいくつかの家が建ってるって感じ。だから、マップが切りかわってもいきなり屋内に入ってるってわけじゃない。いちおう外にいる。

ここから、建物じゃないほうに動くと、また外マップに切りかわる。ここのところの仕組みを利用したトリックも、いくつか使われてたりする。これは、けっこうくせもの。だって、1カ所、そういうとこがあったら、ほかのとこだって、全部確かめてみなきゃなんないんだから。

いきおいで、第3の掟／　ブートスを敬え。ブートスというのは、このゲームを遂行するうえで、なにはなくとも、いなきゃいけない人。セーブ、ロードから、そのほかあらゆることいっさい、相談にのってくれる。だいたい、主人公を冒険に導くのも、このブートスなのだ。それが、どういうわけか、敵の砦の中とかに、像が飾られてたりする。これは、「サバッシュ」前史を説明しなくちゃいけないので、ここでは省略するが、これに出会ったら、主人公は、お参りしなくちゃいけない。このとき、お金を寄進することになってる。ゲームでは自動的にお金がなくなる。もちろん、ほんのちょっとだけどね。これをけちってると、きっと悪いことが起こる／とか、ちょっといいすぎか。でも、いいことが起こらなかったりする。だからやっぱ、これって必要なのだ。ただでさえ、お金が足りなくて苦しむゲームなのに、余計なもんつくりやがってーっ／といわれそうなのである。ではなっ／🄺

かじってみようコンピュータ言語

第2回 やさしさはお金で買えるというSmalltalk-80

温室育ちのお嬢さん

流行のオブジェクト・オリエンテッド(Object Oriented)を実現する言語である。スマートな日本語訳は「算体主導型」だそうである。なんだか余計にわかりづらいように思うのだが、くだけていえば「もの」に即した計算法を体系化したシステムのことである。80年代の終わりから21世紀にかけては、この考えでプログラミングすることになるのはまちがいのないことだといわれる。少し古いことばでいえば(大きらいな人もいるだろうが)、パラダイムの変換がおとずれるのである。このへんの事情は微妙に入り組んでいて、しかも歴史的に複雑なのだが、そこは大鉈をふるい、未来に先がけて算体主導型のココロを伝授しようではないか、というわけなのだ。本当なら大鉈をふるったにしても、そうとうページ数を食う重大なテーマである。下世話にいえば、いまベーシックを必死こいて覚えても将来的に飯を食えるようにはたぶんならないけど、算体主導型のアイデアをかじっておけば、つぶしがきくということである。これはおどしでもなんでもない。あと4、5年もすれば、プログラミングに対する考えそのものがガラッと変わってしまうってことなんだ。

オブジェクト・オリエンテッドの考え方を実現しようというのは、なにもスモールトークだけにかぎらない。原理的には、スモールトークといえどもフォン・ノイマン型のコンピュータで動くのだから、同じ穴のムジナである既存の言語の枠内でも実現できないはずがない。たとえば、C言語にオブジェクト志向をとり入れたC++という言語がある。しかし、C言語は、もともとそんな器用なしかけを前提につくられたわけではないので、ムリヤリ高級な概念をとり入れたその姿は、むしろみにくい。少なくとも美しさに欠けることは事実である。やはりCは高級アセンブラーのかわりという素朴な使い方のほうが似つかわしいように思うのは、ぼくだけであろうか。木に竹をつぐような腕力を発揮するよりも、すっきりとしたスモールトークをのぞいてみるほうがかしこいというものだ。ゼロックス社が手塩にかけて育ててきたので、オブジェクト志向がわかりやすいのだ。

ところで、このスモールトークを使うには莫大な費用がかかる。いろんな方法はあるにしても、スモールトーク専用のワークステーションを導入するのが安上がりである。安上がりとはいっても少なくとも500~600万円の投資は必要。このような高価なAIマシンはだれにでも使えるわけではない。会社が明日のための投資にかけるのでなければ買えっこない。そんな余裕のある会社はごく少ないから、現物を動かした経験のある人はほとんどいないはず。ぼくもそうである。ぼくが体験したのは、SmalltalkV(Digitalk)

というPC-9801で動くスモールトークである。ビットマップウインドーをサポートした、ちゃんとしたスモールトークである。しかし、本物とはそうとうちがいはあるようだから、なにかとんでもない誤解をしているかもしれない。そのほかAMIGAで動くキャラクターオリエンテッドなパブリックドメインのスモールトークがある。こちらはどうもよくわからない。もともとマウスの操作の入ったシステムからマウスをぬいてしまったためか、なにがなんだか見当もつかないソフトになっている。そこで、通称スモールトーク4部作というAddison Wesley社から出ている洋書を読んで、その考えを学ぶことになる。このシリーズは、83年から出版され始めたが、日本ではむさぼるように読まれたという。なんだか敗戦直後の日本のようだが、それだけ斬新に見えたのだろう。しかし、スモールトークはマウスの操作が欠かせない。マウスに触れずスモールトークを理解するのはたいへんむずかしいことである。畳の上の水練にも似て、貧しいなあ。

ほんの少しスモールトークを

スモールトークで足し算をするには、まずワークスペースを開く。別にワークスペースを開かなくても、システムトランススクリプト・ウインドーがオープンされていればそこでもよい。これもワークスペースである。ワークスペースとはメモ用紙のことである。簡単な計算もできるし、ワープロがわりに原稿も書けるし、イラストもかける。もちろん本来の役目であるプログラムを作って、その実行もできる。万能の電子黒板といったところである。スモールトークでは、ワークスペースならどこにでもプログラムが書きこめるのだ。カットアンドペースト（のりとはさみ）といって、キーボードをまったく使わずに、あちらこちらのウインドーにある語句を拾い集めてきてプログラムを作ることができる。必要な綴りをマウスで黒く反転させるとそこが編集対象になって、自由にコピーしてこれるのだ。このように、スモールトークでは、これまでのコンピュータ言語にあったもろもろの制約がゆるいのが特徴だ。

ワークスペースに、

3＋4

とタイプして、マウスをクリックすると、その部分が黒く反転する。この黒く反転した部分をシステムが実行するとりあえずの対象になるのである。そこでメニューから、

print it

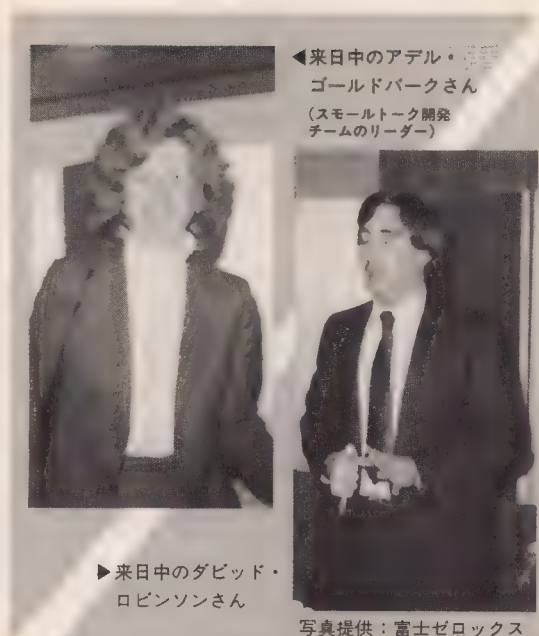
を選ぶと、答えは、黒く反転した、

7

で示される。どうです。簡単なものでしょう。このように、スモールトークではマウスの操作が本質的には入りこんでいるので、マウスと高解像度ビットマップディスプレイの存在なしではそのシステムは語れない。

BASICなら、

print 3＋4 <ret>

とタイプするところだ。BASICでは、PRINT文の引数（パ

◀来日中のアデル・ゴールドバークさん
（スモールトーク開発チームのリーダー）

▶来日中のダビッド・ロビンソンさん

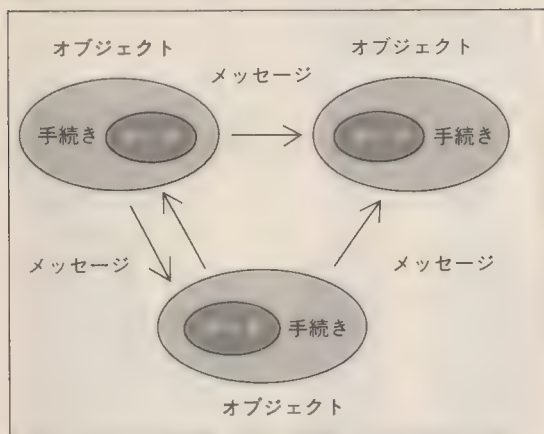
写真提供：富士ゼロックス

ラメーターのこと）に3＋4があたえられるのである。あくまでも「足し算するにはPRINTを使うんだ」という心がまえがないと結果は出せない。スモールトークでは、リスプに似て、3＋4という式を評価するといういい方をする。ここに現れた3とか4がオブジェクトなんである。3というオブジェクトに＋4というメッセージが送られると、3というオブジェクトは、このメッセージの対応の仕方を知っているので、7というオブジェクトを返すのである。このように、オブジェクトに何かメッセージを送ることで計算を進めていくのがスモールトークのやり方である。＋4というメッセージは、4というオブジェクトに＋というセレクターを組みにしたものである。セレクターは＋のほかに、－、＊などたくさんある。ふつうの言語でいう演算子の仲間である。スモールトークでは、よりぼくたちの知っている計算の仕方に近い形式で答えが求められるのだ。ところで、これはごくささいなことだが、本物のSmalltalkではprint itだがSmalltalkVではshow itである。コマンドというか、メニューの名前が少々ちがう。

それでは、

3＋4＊5

をprint itするとその答えは、35である。23ではない。電卓式に頭から計算していく。スモールトークでは、算数のようにかけ算を優先するという規則はない。今の場合、まず、3というオブジェクトに＋4というメッセージが送られ、その結果生じた7というオブジェクトに＊5というメッセージが送られたのである。これがいわゆるオブジェクト間通信である。オブジェクト志向の考えは、既存のプログラミング言語にどっぷりつかったプログラマーよりも、初めてコンピュータに触れる初心者のほうが理解は早いという。それでは、このような言語がいかにして形成されてきたのだろうか。

■図1 オブジェクトにメッセージを送って計算を進める

すべてはアラン・ケイの夢想から

アラン・ケイは、いまアップルコンピュータの特別研究員である。その前は、ゼロックス社のパロ・アルト研究所の研究員であった。そのむかし、マイクロソフト会長のビル・ゲーツは、「パロ・アルトが70年代に行った研究は、コンピュータサイエンスで最も重要なもの」という意味のことをどこかでいっていた。なるほど、レーザー・プリンター、イーサネット、Starワークステーション、Smalltalk80などの研究は、80年代の後半に入ってやっと一般的に使われるようになり始めたところである。まだまだオフィスレベルだが、日常の仕事は、ネットワークで結んだワークステーションでこなし、その結果をレーザープリンターで打ち出すことは、ごくふつうのことになってきた。このようなスタイルを確立した研究所がすでに10年以上も前にあったのはおどろきである。

パロ・アルトは、アメリカ西海岸のカリフォルニア州にある、スタンフォード大学の近くである。研究者の数は約300人と小規模ながら、今日のコンピュータシーンをリードする研究成果をあげられたのは、初代所長のジョージ・E・ペイク博士が人材確保と研究施設の充実に走りまわった結果である。パロ・アルトは、じつに自由闊達といった雰囲気で、とても研究がしやすかったという。門限というものがなく、研究者たちは、思い思いの時間に出勤して好きなだけ働いて帰るというシステムである。長髪、髭もじゃの研究者が深夜に自転車で現れるというまったくのカリフォルニア式である。

そのころアラン・ケイは、子どもでも使える言語を求めて、幼稚園や小学校の生徒を集めて定期的にテストをくり返していた。ケイの理想はダイナブックである。万能ノートとでもいうべきコンピュータだが、今はきわめて貧しいラップトップコンピュータをうんと強力にしたものだと思えばよい。ただし、いまだにそんなものはできていない。アップルのマックや坂村健氏のTRONプロジェクトは明らかにダイナブックを理想にしている。ケイのダイナブックは、文章を書いたり、図形をかいたり、作曲もできるはずであった。創造力を引き出す糸口を提供するツールとなるはずだった。スモールトークは、このダイナブックのために開発が始められた。スモールトークの基礎となったのは、同研究所で開発されたプログラム言語Simula（シミュラ）のクラスという概念である。クラスというのは、前回に紹介したモジュラ-2でいえば、モジュールに相当する考えである。データと手続きをワンセットにしたやり方である。情報の隠蔽と高度な抽象化をねらったアイデアである。もう1つは、データに対して直接操作を実行するプログラムではなく、むしろ、動作を要求してメッセージを使って会話するというオブジェクト間通信を基礎にしたことである。この性格は、ケイがスモールトークのプロジェクトをはなれた今も引き継がれている。

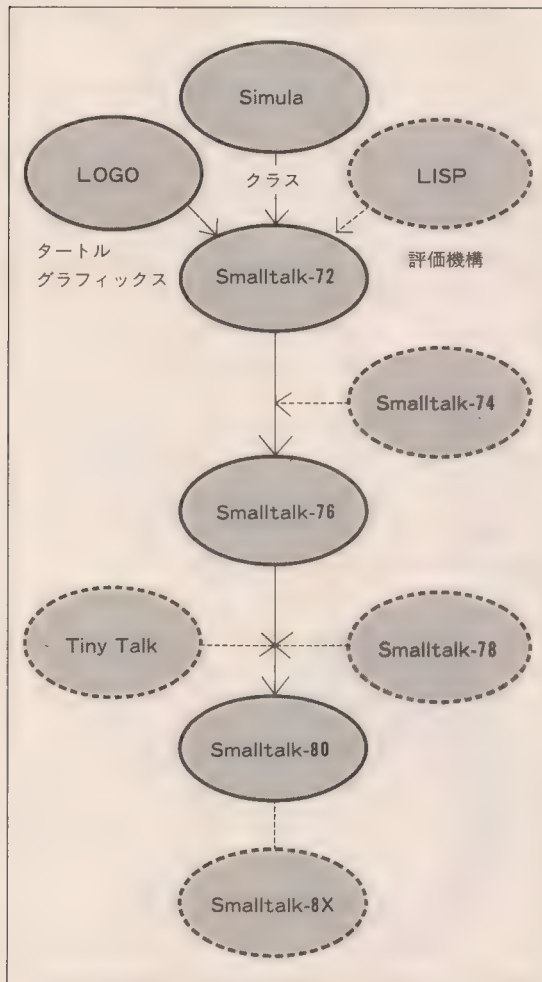
初めてのスモールトークは、Smalltalk-72である。それ以前は、プロトタイプとして、なんとBASICで書かれていた。その当時、まともなデバッグのできる言語はBASICしかなかったからだという。また、図形をあつかいやすくするために、LOGOからタートル・グラフィックスを導入している。そのため、スモールトークのプログラムは、:（コロン）が目立って、なんとなくLOGOくさいところがおもしろい。その後、2年または4年ごとにシステムの見直しがされて、そのたびに大規模な改訂を経て今日に至っている。スモールトークは成長するシステムである。

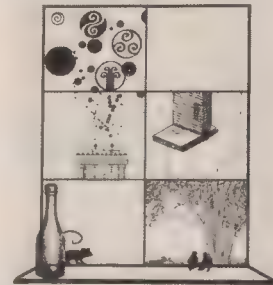
モードのないシステムへ

コンピュータを使っていていちばんいらいらするのは、モードではなかろうか。何かをしようとするたびに××モードに入ってコマンドを打ちこむやり方である。モードをもつシステムでは、ユーザーは何をしたいのかを示さなくてはならない。たとえば、削除したいのだとシステムに伝えなくてはならない。この結果、システムはデリートモードになる。そのあと、何を削除したいのかをコンピュータに指示しなければならない。そのとき、ユーザーの気が変わって別の操作をしたくなったときは、デリート・コマンドを取り消さなくてはならない。今のたいていの日本語ワープロはモードでがんじがらめになっている。ベストセラーの「一太郎」がそうだからといって、ほかのワープロまでもモードにそまる必要はないと思う。信仰上の理由でそうしているわけではあるまい。単にほかに思いつかないだけだろう。だいいち、コマンドを深くたどるのはめんどうでかなわないし、エスケープキーでもとにもどるというのも気がきかない。とにかく使いにくいんだ。

モードのないシステムでは、ユーザーはまずディスプレイの中で変更したいところを指定し、その部分に対して何を実行したいのかを示す。そのあとで気が変わってもコマンドを取り消す必要はない。今のすぐれたというよりは、ごくふつうに使われているアメリカのソフトの多くはモードなしである。複雑な日本語と単純な英語のちがいはあるにしてもまったく学習を強制されるのはかなわないという気になってくる。モードの是非についてもパロ・アルトで

は熱心に研究されたという。もちろん、熟練したプログラマーと初めてコンピュータに触る初心者をいっしょに論じるわけにはいかないかもしれない。だが、熟練者も初めは初心者である。負担のかからないシステムならそのほうがよいに決まっている。使い方のよくわからない機能がたくさんあるよりも、機能は少なくてもモードの少ないシステムのほうが簡単で使いやすいのだ。

アメリカのソフトといってもモードの信奉者はいる。たとえば、モードの多いエディターとしては、viの系統のエディターがある。某Cコンパイラーに付属してくるエディターがこれである。ぼくは、なまけ者なので、あんな複雑なエディターはお手上げである。文字をスクリーンに打つには、まず、なんとかモードに入らなければならないのだ。これだけでもうアウトである。このほかサブコマンドが山ほどある。エディターはダンジョンではないというのに。viの系統のエディターが使いやすいという人は、UNIX印がついているのでまどわされているのではないか。ぼくは熟練を必要とするよりも、シンプルでわかりやすいソフトが好きである。手にしたときからいきなり使いたいからだ。ぼくがいま気に入っているエディターは、パブリックドメインのマイクロEMACSである。複雑なことは何もできないが（それでもマクロはある）、日常のプログラミングには十分である。モードなしなので領域の指定が簡単なのだ。覚えることがほとんどなかったのが気に入ったほんとの理由である。

■図2　Smalltalkの流れ

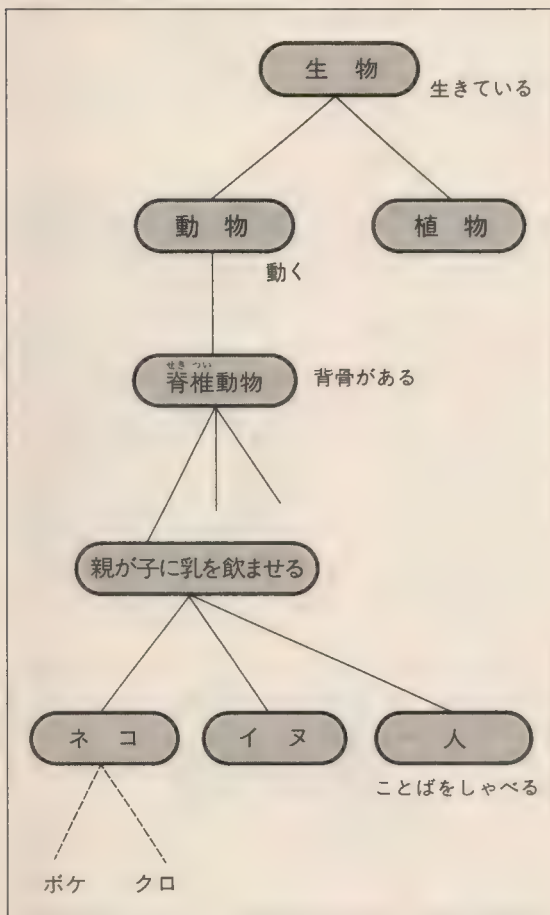
話はすっかり横道にそれてしまったが、スモールトークもモードなしを実現している。スモールトークは、大規模で複雑なシステムであるが、ユーザーインターフェースがモードなしの考えで徹底しているので、１つ覚えればあとで応用がきくのだ。そのため、システム全体を理解するのは短期間ですむ。ところが、全体を理解したときからまた新しい体験が始まるのだ。奥の深いソフトならではの経験である。

▲ブルーブック。これを読むとスモールトークがつくれる。

ちがいのわかる人のスモールトーク

スモールトーク４部作のなかでもっとも分厚い「言語詳解」の前書きによれば、スモールトークの目的は、「人間の心におけるモデルとコンピュータハードウェアのモデルとの間のインターフェースとして働く記述言語（プログラミング言語）であることと、人間のコミュニケーションシステムをコンピュータのコミュニケーションシステムにマッチさせる対話型言語（ユーザーインターフェース）を開発すること」である。ややこしいいいまわしである。コンピュータのハードウェアは、およそ人間の思考方法とはかけはなれているけれども、その間に適切な言語を置けばそのギャップを埋められるだろうし、使いやすさを追求することでより人間の側にコンピュータを引き寄せられるだろうという発想である。

人間の心というのは、じつに気ままである。それでもなにか法則はあるもので、そのキーワードになるのが「抽象化」である。抽象化とは、ものの本質をとり出すことである。たとえば、飼いネコのボケと野良ネコのクロとは少しちがう。けれども、同じ動物の仲間である。しかし、おとなりのポチとはまた別の種類の生き物である。このような抽象化をくり返して人は大人になるのだ。クラス分けである。親から「ものの区別がつくようになったら一人前」とよくいわれるだろう。いわれないかな。

しかし、プログラミングでの抽象化は、われわれ人間が幼いころから慣れ親しんできた抽象化とは、少々意味あいがちがうようである。プログラミングでの抽象化は、どこ

■図3　クラス分け抽象化の実際

までいっても具体的なものが出てこないのだ。砂漠で迷いやすい道理である。その道理は、歴史的なものだ。

プログラミングの歴史で、最大の発見の1つは、サブルーチンである。サブルーチンの考えとそれを実現するハードウェア上のくふうにより、同じことを何度もくり返して書かなくてもよくなったのだ。サブルーチンを名前で呼ぶようになったとき、プログラマーはある一連の動作をまとめる抽象化を行ったことになる。たとえば、あるレジスターから別のレジスターの値を引くといったCPUに密着した低レベルの操作から、平方根を求めるという高度な手順をつくり出したのだ。この手順にSQRTと名前をつけてあとで呼び出そうというのだ。そして、このSQRTを使って2次方程式を解くサブルーチンをつくり出す。このようにサブルーチンの上にサブルーチンを重ねることによって、しだいに高い抽象化ができるわけだ。なに、サブルーチンを山のように呼び出せばスピードが落ちるから直接低レベルなマシン語で記述せよってか。そんなこというのなら、一生マシン語に埋まっていろってんだ。最近では、へたにマシン語を使うよりも洗練されたコンパイラーのほうがはるかに効率がよいのだよ。他人の頭を利用しよう。きょうの教訓でした。

サブルーチンをルールにのっとってつくろうというのが手続きとか関数である。これらのもう一段高い抽象化は、モジュールとかパッケージとかいわれる。しかしながら、これらの基礎にある基本演算そのものが抽象的な概念である。すなわち、動作は目に見えたり、手に触れたりできるようなものではない。原理的にプログラミングはむずかしいと主張するようなもんである。これではいくらくふうしてもバグとりに神経をすり減らす人ばかりがふえて、いっこうに生産性が上がらない。今までのやり方を精密にするだけではいけない。幸いヒトには固有の抽象力があるではないか。これを生かさない手はない、というのがスモールトークの背景にある考えである。

5つの概念で設計されているスモールトーク

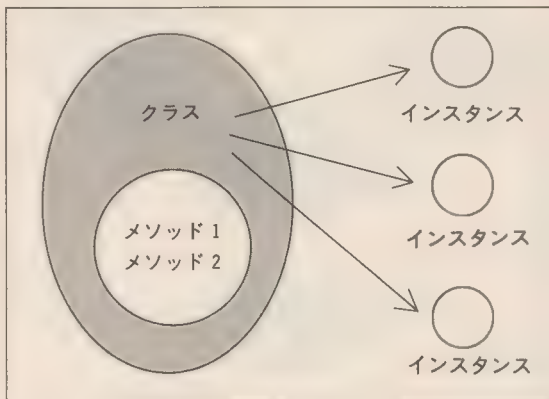
スモールトークは次の5つの考えで設計されている。これらのことばは、おたがいに規定し合っているので、単語だけをぬき出して理解はできない。

1)　オブジェクト
2)　メッセージ
3)　クラス
4)　インスタンス
5)　メソッド

このうち、オブジェクトとメッセージは、前に出てきた。残る3つについて簡単に説明しておこう。

オブジェクトとメッセージは、実世界での情報のやりとりをストレートに反映したものだが、クラスとインスタンスは、論理の世界である。たとえば、ネコというクラスに黒ネコや赤ネコがいて少しずつ性格がちがうようなときに威力を発揮する。それぞれのネコがインスタンス（個体）である。クラスとは、共通な性質をもったものの集まりである。これらのクラスにメッセージを送ったとき、どんなふるまいをするかを記述したのがメソッドである。ぶっちゃけていえば、サブルーチンの本体である。実際にはもっと複雑である。

そのほか、スモールトークには、もっと斬新なアイデアが詰まっている。なにしろ、15年以上も純粋培養で育てられてきたので、美しいのだ。まあ、5つのキーワードを簡単に説明したところでおしまいにしよう。☒

■図4　クラス・インスタンス・メソッドの関係

㊙ 有力メーカー全45社を徹底調査

ソフトハウス 年末年始身上調書

パート1

うっほほーい。みんな元気であるかな？　秋も深まりつつあるきょうこのごろ、それぞれの秋を楽しんでいることと思う。そんな、秋真っ最中に、年末の話をするのはちょっと早すぎると思うかもしれないけど、おどろくなかれ、全国のソフトハウスは、きたるべき年末商戦のために、新製品の開発を着々と進めている。なわけで、各ソフトハウスが年末のため、極秘にしていた最新ソフトの情報をポプコムが徹底調査してきた。今月と来月の2回連載だ。/

ご協力いただいたソフトハウス(前編)

アートディンク	デービーソフト	ブレイン・グレイ
アルシスソフトウェア	日本テレネット	ブローダーバンド・ジャパン
エニックス	ハート電子産業	ホット・ビィ
キャリーラボ	ハミングバードソフト	ボーステック
呉ソフトウェア工房	ビクター音楽産業	マイクロネット
ゲームアーツ	B.P.S.	(以上50音順)
T&Eソフト	ファンプロジェクト	発表の順番とは異なります。

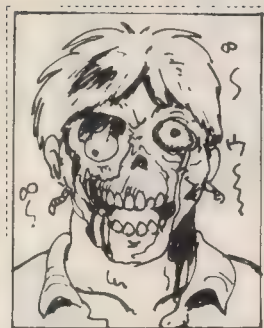
ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年9月11日現在

ソフトハウス名	FUN PROJECT　ブランドNAMEはFUN FACTORYですのでおまちがえなく

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

MSX2:2メガロム＋SRAM, PC-8801mkIISR以降

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

驚異の２メガロム＋SRAMで贈るFUN FACTORYの第３弾とは!?　空前絶後のホラーアクションアドベンチャーゲームだっ!!

ある日突然、平和な街を襲う怪異現象！　はたしてこの地で何が起きているというのか？　ひとり敢然といどむ主人公ライラの行く手に待つものは、鬼か悪魔か魑魅魍魎か？　とにかく、ほかのゲームのデカキャラが小さく見えちゃうぐらいに、すべてのキャラがBIG！　モンスターとの戦闘も、現有兵器によるリアルなアクションだ。そして広大なマップに展開される謎また謎のストーリー！　アクションゲームの機動性とアドベンチャーゲームのストーリー性を融合させ、RPGふうにまとめあげた、血と爆炎のバイオレンス・ホラーがいよいよ完成！

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	岩本克也	性別	(男)・女	年齢	25歳	血液型	A型
パソコン歴	1年	趣味	夏を返せー！	スポーツ	そんな体力はない。		
好きな音楽	プログレ、アイドル歌謡曲	好きなタレント、歌手	WAHAHA本舗				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

ＳＦ、ファンタジーが主流を占めている現状で、ホラーアクション、それも時代を現代に設定した作品世界はゲーム慣れしたユーザーのみなさんにも新鮮に映るのではないでしょうか？　新感覚のアクションアドベンチャー、もちろん、グラフィックは、徹底的におどろおどろしく、かつ美しく！　FUN PROJECTが自信をもって、87年の最後に、あなたに贈ります!!

発売予定日	昭和62年11月21日予定（土　　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年9月3日現在

ソフトハウス名	呉ソフトウェア工房
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
シルバー・ゴースト PC-88SR以上、5インチ2D×3　予価　7,500円	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

リアルタイムシミュレーションとでもいうたらええんじゃろか。小部隊を率いてのォ、敵の城をめざすのじゃ。指揮官が何人かおるので、1部隊が全滅（ぜんめつ）しても、ゲームオーバーにはならんぞい。途中（とちゅう）に強力な味方がおるので、そやつを探すのも重要じゃの。しかし、敵もさるものじゃ。強い部隊やデカいモンスターもおるで、気をつけにゃならん。偵察（ていさつ）が重要な仕事じゃな。

戦闘（せんとう）になったら、敵が態勢を整える前に突撃（とつげき）するのもええ。ヨロイを着たチビキャラどもがゴチャゴチャと戦うようすを見ながら、後ろでサボルのも一興じゃ。もしあんたが弓兵（きゅうへい）なら、弓で援護（えんご）するのもええぞ。

さらに勇気があるなら、あんたひとりで敵をおびき寄せ、部下に楽をさせるのも、指揮官には必要なことかもしれんよ。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	呉　英二	性別	（男）・女	年齢	えらい歳（とし）	血液型	O型
パソコン歴	8年	趣味	子守	スポーツ	ゴルフ（ゲーム）		
好きな音楽	ヘビメタ（パープル、ツェッペリン）	好きなタレント、歌手	マドンナ				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

どんなゲームですか？　を読んで、どんなゲームかわかりましたか？　よくわからなかったでしょう。ごめんなさい。つまり中世を舞台（ぶたい）にした城攻（ぜ）めゲームで、数多くのキャラクターをあやつるリアルタイムゲームです。しかし操作は簡単、あなたの部下たちは指示に従い、自分の判断で動きます。ゲームシステムは２Ｄスクロールと３Ｄで、前作同様超（ちょう）デカキャラが動きまわります。お楽しみに。

発売予定日	昭和62年12月10日以降（土　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　昭和62年9月14日現在

ソフトハウス名	(株)キャリーラボ
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
『ハオ君の不思議な国』 対応機種:MSX、MSX2　予価　5,800円	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

ファミコンからの移植ソフト、超大作ファンタジースクロールアクションゲーム。
魔法使いの弟子"ハオ君"がお師匠さまにいいつけられた宿題は、「この世でいちばん大切なものを探してくる」こと！
この広いパソコンの世界に、6つのシンボルアイテムがあるという。いったいどれがいちばん大切なのか？
感動のエンディングは、きっとあなたの予想を裏切ることでしょう！
あんまりのめりこむと体に毒よ！
よい子は、夜9時になったら、おしっこして寝てしまおう！

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

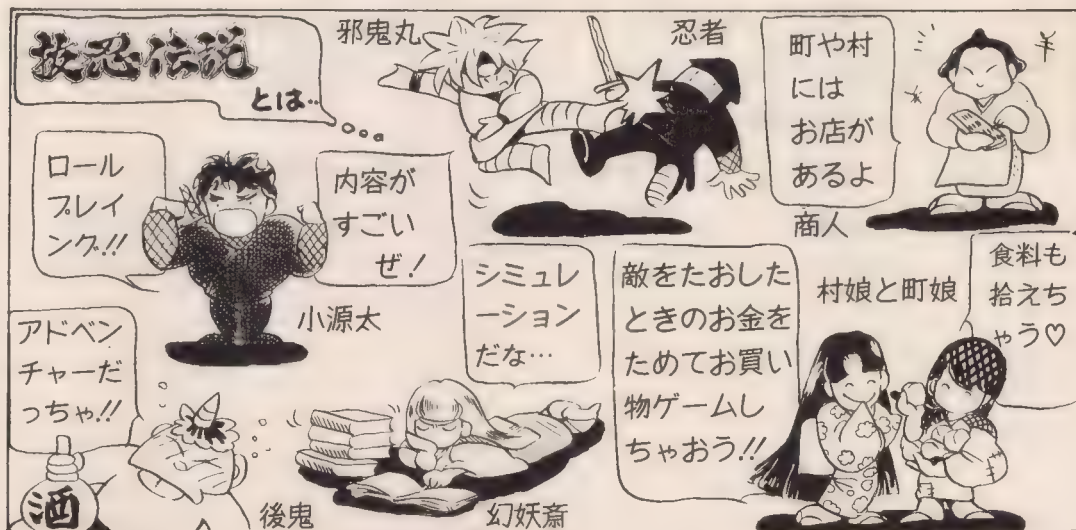
氏名	HaHi	性別	(男)・女	年齢	27歳	血液型	B型
パソコン歴	8年	趣味	子育て	スポーツ	自転車通勤		
好きな音楽	かまって音頭	好きなタレント、歌手	大竹しのぶ				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

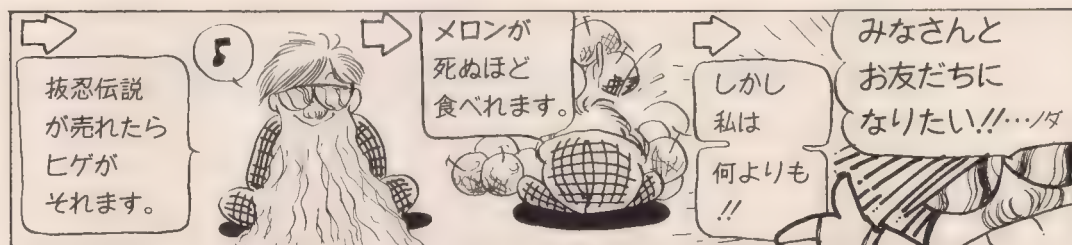
きたれ！　パソコン少年たちよ。明日のプログラマーをめざす、ダークサイドの少年も、ゲーマーに徹する根アカ少年も、温かく迎えてくれるゲームです。ハイスコアを競うもよし、ヒマつぶしにやるもよし、お好きな遊び方で楽しんでください。

発売予定日	昭和　63年　1月　中旬　日　（土　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　昭和62年　9月　8日現在

ソフトハウス名	ブレイン・グレイ
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
抜忍伝説（ぬけにん）－翼（つばさ）をもった男達－ PC-8801mkIISR以降　予価9,800円	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	飯島健男（原作者だよォ）	性別	（男）・女	年齢	24歳	血液型	AB型
パソコン歴	4年	趣味	会社で寝（ね）ること	スポーツ	家から会社まで歩くこと		
好きな音楽	民謡（みんよう）、童謡（どうよう）	好きなタレント、歌手	チロリン村・ウィーン少年合唱団				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

発売予定日	昭和 62年 11月 20日（土 0 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　昭和62年 9月12日現在

ソフトハウス名	有限会社アルシスソフトウェア

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

リバイバー　PC-9801　予価　6,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

X1、88、FM版でおなじみの『リバイバー』98版の登場！　フルカラーの重ね合わせスクロール画面の中に展開する、ドラマチック・リアルタイム・アドベンチャーの決定版です。

高速カラースクロール、多彩(たさい)なBGM、ユーザーが自由に設定できるユニークな画面レイアウト機能など、他のバージョンでおなじみの内容に加え、98版では、さらに㊙のバージョンアップ！　大いに期待してください。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	吉村功成（ゲームデザイナー X1、88版担当）	性別	(男)・女	年齢	22歳	血液型	O型
パソコン歴	10年	趣味	別名歩くSF。SFと名のつくものなら何でもOK！	スポーツ	食べたことありません。		
好きな音楽	耳に入れば何でもきく。	好きなタレント、歌手	ゆうきまさみ（Rのアルバムで歌っているじゃないか！）				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

ふっふっふ。移植だと思ってバカにするでないゾ。

ゲームは新作より移植のほうが、おもしろくなるんだッ。98を持ってる人は、絶対に買おう。

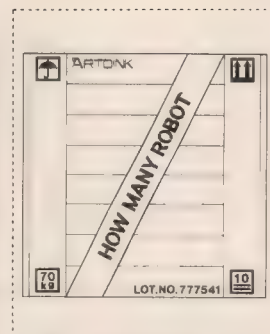
発売予定日	昭和 62 年 12 月 5 日 （土 5 日）

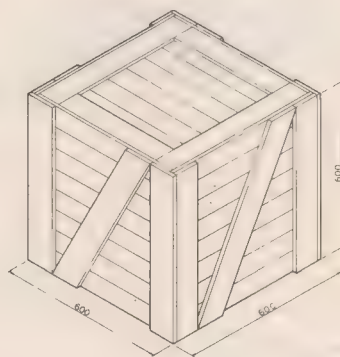
ソフトハウス　年末年始　身上書　　　昭和 62 年 9 月 2 日現在

ソフトハウス名	株式会社アートディンク

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

ハウ・メニ・ロボット
PC-9800シリーズ　9,500円、PC-8800シリーズ　7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

待ちに待ったロボットが、木箱(ばこ)に入り、工場から直送されてきた。
さっそくあけてみてとり出したが、このロボット最初は何もやらない。しかし、行動力、判断力、記憶(きおく)力をもった、すばらしいロボット。かしこくなるかどうかは、キミの教育しだい。

自己学習型のロボットが、難関を突破(とっぱ)していく、まったく新しいタイプのゲームに。
乞(こ)うご期待！

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	永浜達郎	性別（男・女）	年齢 3? 歳	血液型 A型
パソコン歴	14 年	趣味	ナシ（すべて道楽と化してしまう）	スポーツ	高所危険追求型
好きな音楽	不明	好きなタレント、歌手	明菜（ほかに知らない）

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

究極のシミュレーションと開発室でうわさされるこのゲーム。数十万人のユーザーが育てるロボットに、どんな天才ロボットが現れるか、本当に楽しみです。

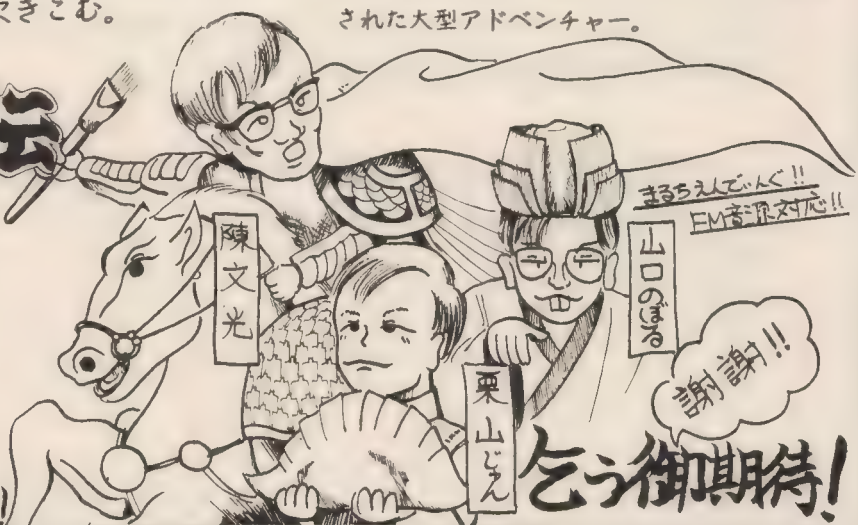
発売予定日	昭和 62 年 11 月 7 日（土 0 日） 88版は12月

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　　昭和 62 年 9 月 12 日現在

ソフトハウス名	GA夢 ガム　　　(株)ホット・ビィ

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

『電脳 水滸伝（すいこでん）』　PC-88mkII以上(5インチ2D)、FM-77/AV(3.5インチ2D)、PC-98E以上(5インチ2HD、5インチ2DD)、FM-R50(5インチ2HD)、X1turboシリーズ(5インチ2D)　全機種 7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	栗山　潤	性別	(男)・女	年齢	27 歳	血液型	AB 型
パソコン歴	ない 年	趣味	他人の悪口	スポーツ	散歩		
好きな音楽	散歩によくマッチするもの	好きなタレント、歌手	ザ・ファントム・ギフト				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

『電脳水滸伝（すいこでん）』を買わないと、不幸の手紙が届いちゃうぞ。それでも買わないと次は、こっくりさんの仲間に入れられてしまうんだ。それでもまだしぶとく買わないと、最後には“今夜連れていかれたいチャイナ”になっても知らないからな！　オネガイシマス。

発売予定日	昭和 62 年 11 月 10 日　（± 10 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年9月12日現在

ソフトハウス名	エニックス
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
ワールドゴルフII　7,800円 PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkIISR/FR/MR/TR	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

そんじょそこらのゴルフゲームではないのです。成長型ゴルフシミュレーションとでもいうべきでしょう。トーナメント方式で、アマチュアとして参加して入賞するとレベルアップ。その経験値によって、国内プロ、国内トッププロ、世界トッププロへとランクアップするシステムです。

操作性は抜群（ばつぐん）。フック、スライス、トップスピン、バックスピンと思いのまま。あとは君の腕（うで）で栄光の世界トッププロをめざしてください。

プログラムは、『No.1ゴルフ』、『ワールドゴルフ』を手がけた村森将志が担当。今までの経験を生かし完成させた、究極のゴルフゲームです。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	曽根康征	性別（㊚・女）	年齢32歳	血液型AB型	
パソコン歴	6年	趣味	バックギャモン	スポーツ	階段の上り下り
好きな音楽	古い曲（最近のは知らん）	好きなタレント、歌手	ビートルズ		

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

このゲームは、まるで本物のゴルフコースをまわっているみたいだから、私のような金があってもヒマのない人間には、うってつけだよん。

発売予定日	昭和62年11月　日　（±0日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　昭和 62 年　9 月 12 日現在

ソフトハウス名	ゲームアーツ

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

ゼリアード（Zeliard）
PC-8801mkIISRシリーズ版 価格未定

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

◎究極のアニメーション
各キャラクターの動きをより緻密に表現するために、個々のキャラクターに、それぞれ独自のルーチンを設計しました。これにより、スライムは不用意に切りつけると分裂し、吸血コウモリはぶら下がっていた洞窟の天井から、突如はばたいて襲いかかってきます。また、トード（ひきがえるの化け物）は、のどを鳴らしながら跳ねまわるといった動作を実現しました。すべてのキャラクターが個性ある動きをするのは、まさに究極です。
◎華麗なる巨大キャラたち
ゼラチノスキューブやドラゴンなどの巨大キャラは、ＳＲでは限界の大きさとアニメ処理で実現しました。今までに見たことのない巨大で美しいグラフィックと、不気味な動作は、見る者を圧倒し、感動さえもあたえてしまうでしょう。ゲームアーツスタッフの技術陣が誇る巨大キャラとの対決はゲーマー必見のシーンといえるでしょう。
◎雰囲気を演出する音声合成とＢＧＭ
街で立ち寄った道具屋の看板娘の声や賢者の祈りなどを音声合成で再現しました。思わずのめりこんでしまう不思議な雰囲気を演出します。定評のあるＢＧＭもファンタジーワールドをかなでます。
◎快適な操作性と絶妙のプレイバランス
アクションゲームの基本ともいえる操作性を重視しています。思いどおりの操作が可能だからこそ、さまざまなしかけが最高の効果を発揮できるのです。もちろん、全体を通してのプレイバランスも十分に検討しました。感動のラストシーンまで息をもつかせぬおもしろさがプレイヤーをとりこにしてはなしません。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	縞山　忠	性別（男・女） 男	年齢 22 歳	血液型 AB 型
パソコン歴	4 年	趣味	病気収集	スポーツ　やりたい……
好きな音楽	ひとむかし前のニューミュージック	好きなタレント、歌手	松任谷由実、飯島真理	

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

ディスク120%活用。メインメモリーもフル活用。はっきりいってまったく余りがありません。もっとああしたい、こうしたいということが、あっちこっちに残ってしまいましたが、完成度は高いと思います。
……ゲームを完成させて、早く、この病気を治さないと……。

発売予定日	昭和 62 年 12 月 日（土 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　昭和62年9月11日現在

ソフトハウス名	ハート電子産業
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
クレイズ PC-8801mkIISRシリーズ、X1シリーズ7,800円、MSX5,800円	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

前作『VAXOL（バクソル）』に続く、3Dアクションゲームです。
近未来の都市の中をバイクで縦横無尽（むじん）に走りまわる。そして、自分のバイクをパワーアップしながら、敵を撃破（げきは）して面をクリアする、面クリ型のアクションです。
注目するところは立体処理された都市でしょう。今までの技術をあますところなく生かしているつもりです。浮遊（ふゆう）する自キャラなど、十分に3Dを楽しめると思います。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	鈴木康之	性別（男・女）	年齢？歳	血液型？型
パソコン歴	3年	趣味	なし	スポーツ　なし
好きな音楽	歌謡曲（かよう）	好きなタレント、歌手	国生さゆり	

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

これからも、さらにレベルの高いゲームを提供したいと思います。

発売予定日	昭和62年11月　日（土　日）

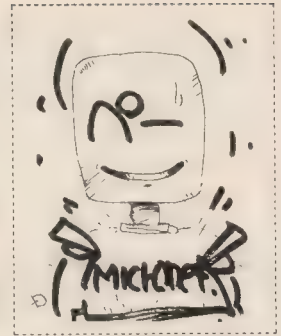
ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　　　昭和62年　9月10日現在

ソフトハウス名	(株) マイクロネット

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

麻雀狂時代　SPECIAL

X1, PC-8801シリーズ(SR以降)5インチ2D　6,800円　X68000　価格未定

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

ゲーセンにある同名ゲームの、ただの移植版だと思ったら大まちがい。7人の対戦者との真剣勝負。3人だった美女も8人になった。2人打ちのトーナメント戦と、4人打ちの半荘勝負の切りかえつき。品よく、大胆に、大まじめにHします。

対戦者の思考ルーチンも一新、コンピュータ側からの裏工作はまったくなし。大学時代雀荘に通いつめた社長監修のもとに、練りに練った打ちまわし。見え見えのテンパイでは、なかなかあがれませんぞ。実戦にも役立つ初歩的なひっかけや打ちまわしのノウハウを、このソフトから学んでください。

実力をつけて実戦に勝つ！　そうすればこのソフト代もすぐもとがとれる。そして、賭麻雀はいけません。

すじが通った解説でした。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	SHAKA・杉 他3人	性別	(男)・女	年齢	72kg	血液型	O型
パソコン歴	7　年	趣味	仏教　花まつりの日に仏教ツリーをかざって甘酒を飲む	スポーツ	墓参り		
好きな音楽	お経	好きなタレント、歌手	菅原大道（うちに来る坊さん）				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

麻雀上達の秘訣は、「どうしてもあがりたい」という欲望と「いまフルわけにはいかない」という自分を抑える気持ちです。そのためには、何かを賭けているとか（だから、賭麻雀はいけません）、勝ったときに何かごほうびがあるとかが必要です。今まで麻雀ソフトでいくらやっても上達しなかったあなた！『麻雀狂時代』のごほうびは、なかなかのもんですよ（ズズ〜〜ッ）。

↑よだれの音

発売予定日	昭和　62　年　11　月　下旬　日　（土　10　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 9 月 11 日現在

ソフトハウス名	(株)日本テレネット

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

反生命戦機 ANDROGYNOUS（アンドロギュヌス）
MSX2　6,800円　PC-8801R/H/VA　FM-77AVシリーズ　7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

ついにつくってしまった。ほんとに、こんなすごいゲームを作ってしまってバチは当たらないのだろうか？　われわれは、自身の才能におびえている。あー、おとろしい。ことアクションゲームにかけては、万物の創造主であらせられる神をもおそれぬといわれたテレネットが、とうとうアクションを突きぬけ、アグレッシブ（攻撃的）してしまったのだ。これぞ名づけて"アグレッシブ・ゲーム"。"アグレッシブ・ゲーム"の処女懐胎、"アグレッシブ・ゲーム"の降臨なのじゃ！　ええい、頭が高い。地をなめるように、あがめたてまつるのじゃ！　そうそう、わかればよいのじゃ、わかれば。うむ、うむ、むふふふ………。

というわけで、テレネット年末の新作は、お得意のアクションゲームです。アンドロギュヌス（両性具有という意味なのだ）の名のとおり、プレイヤーは♂になったり♀になったり、⚥になったり（？）して、反生物のすむ、不気味ながらも美しい地下洞窟をどこまでも下りてゆくことになるのです。各面の終わりには、ハデハデのビッグキャラが待ち受けています。下方向への強制スクロールなので、反生物におびえて、もたもたしていると、押しつぶされてしまう、おとろしいゲームです。

もちろん、ビジュアルは感動もの！　期待してください。お金をためといてね！（企画・赤堀）
☆このゲームは、地下深く潜行した山本・赤堀チームが、それはおとろしースピードで製作しています。なんと1日1Stageのペースなのだ！　デザイナーのナカオカ氏のパワーもすごい！山本さんの悲痛な誓いが叶うように、私たちはクサバのかげから祈っているのです。（広報）

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	山本雅康	性別	(男)・女	年齢	20歳	血液型	A型
パソコン歴	やく6年	趣味	広く深い	スポーツ	陸上の鬼		
好きな音楽	今はアイドルにくわしい	好きなタレント、歌手	高井麻巳子				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

私は期限を守る。

発売予定日	昭和 62 年 12 月　日（土　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年　9月　8日現在

ソフトハウス名	はみんぐばあどそふとお!
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
「ま」の4番（仮称） PC-88SR以降　価格未定	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

ちょっとミステリアスなどろぼーアドベンちゃ。Playerはどろぼーさん。ある屋敷に宝石を盗みに行きなさい。なんと！　あドベンちゃゲームなのにステータスがあったりするので、そこんとこチェックしておきなさい！　3D移動もちょっとだけあったりする。そして登場人物たちは、リアルタイムに移動したりしてます。ということは、会いたい人物がいても、その人は、いま、どこで何をしているのか考えないといけないんだよん！　キャラクターは生きているのです。

ジャンルは、「リアルタイム生活シミュレーションコマンド選択アドベンちゃ」です。アドベンちゃのはみんぐばあどそふとが贈るNew Type。2枚組だよん。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	河内・ヘビーメタル・佳一	性別	(男)・女	年齢	22歳	血液型	B型
パソコン歴	10万5年	趣味	えっち。	スポーツ	プログラミング ヘビメタ		
好きな音楽	M14ハスターの戦闘のイントロ	好きなタレント、歌手	小坂明子				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

最近、1DKのマンション（社宅）に引っ越したのだ。ヘビメタ河内に贈る引っ越し祝いのつもりで、必ず買いなさい。ヘビメタ河内にファンレターを書きなさい。初期ロットを買ったあなたには幸せがおとずれるでしょう。お安くしときます。山本！　見てるかぁ？　オレや、おれ！　河内だよん！　それではみなさん、必ず買えよ！

発売予定日	昭和　62年　12月ひみつ日　（土　10万　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　昭和 62 年 9 月 11 日現在

ソフトハウス名	(株)ブロダーバンドジャパン
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
アートオブウォー　at Sea PC-98シリーズ　9,800円	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	

☆『アートオブウォーat Sea』チェック――あなたの『at Sea』ふさわしさ度

①これからはリアルタイムシミュレーションの時代だとすでに気づいている。
②私は七つの海をいうことができる。
③非常時には乾パンでもへッチャラだ。
④ヤローばかりの世界でも、がまんできる。
⑤なんて単純でなんて複雑なゲーム、さて、いったいこのソフトの正体は？（わかった人Yes）
⑥運命の女神がいつも私を見守っていると感じることがある。
⑦戦術を練ることは、私の人生において、大いにプラスになる。
⑧本格派アクションストラテジーゲームの神髄を知りたいと思っている。
⑨シミュレーションゲームは、知的レベルの高い私にピッタリ。
⑩自分のライバルは自分しかいない。

数で見る、あなたにふさわしい敵指揮官

0～1	ソール・ワット
2～4	シドニア公爵
5～6	ブラックベアード
7～8	マーチン・トロンプ
9	ジョン・ポール・ジョーンズ
10	ネルソン提督

イエスが0～6の方、as soon as possibleで、『at Sea』に挑戦して63年度を有意義にしよう。7～10の方、『at Sea』に堂々と取り組んでください。まじめな私があなたにアピールします。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	宮城島宏子	性別（男・㊛）	年齢 24 歳	血液型B型
パソコン歴	5カ月 年	趣味	夜の歌舞伎町に立って、台湾人のマネをすること	スポーツ：ダイビング(ウツボ探し)
好きな音楽	パンク	好きなタレント、歌手	スージー・スーおねえさま	

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

ヤッホ！　これぞまさしく紅白歌合戦にも匹敵する、国民的、いや国際的ゲームソフトになることまちがいなシ。女のロマンを追い求め、燃える闘魂ここにあり！
ネルソン提督よりりりしいお方、いらしたらぜひお会いしたいヮ♡

発売予定日	昭和 62 年 12 月 20 日 （土　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　昭和62年9月14日現在

ソフトハウス名	ビー・ピー・エス
今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）	
M.U.L.E.(ミュール) PC-8800シリーズ　7,800円	
どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）	
『M.U.L.E.』とは、ある惑星(わくせい)でくり広げられる探検を、ストラテジックに描(えが)いたシミュレーションゲームです。4人まで同時にプレイでき、4人以下の場合は足りないぶんをコンピュータが引き受けてくれます。土地を確保し、ミュールというロボットを使って物を生産し、さらに競売では相手とのかけひきを楽しみながら、無限の広がりを体験することができるでしょう。	

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	名越康晃	性別	(男)・女	年齢	21歳	血液型	O型
パソコン歴	5年	趣味	パチンコ・競馬・女	スポーツ	なんでもござれ		
好きな音楽	浜田省悟・a-ha	好きなタレント、歌手	薬師丸ひろこ 藤谷美和子 沢口靖子				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

『ミュール』はかなり知的なゲームだから、君のコンピュータ（頭）をFullに回転させて、なおかつ指先の器用さが必要だ。まあ、4〜5回くらいやればだいたいマスターして、それからあとはどんどん『ミュール』の奥(おく)深さがわかってくるよ。移植した本人がいうのもなんだが、このゲーム一度やったら絶対にハマル！　おれも開発中に遊んでしまって、開発がおくれてしまったほどだ。もし君たちのなかで、かわいい女の子をこのオレに紹介(しょうかい)してくれたら、ミュール必勝法を教えてもいいぜ！

発売予定日	昭和62年10月下旬(げじゅん)日（土　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 9 月 16 日現在

ソフトハウス名	(株)ティーアンドイーソフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

ハイドライドIII・異次元の思い出
PC-8801mkIISR以降，MSX、MSX2　予価7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

ARPGといえば、『ハイドライド』。その『ハイドライド』シリーズ最後の作品となるのが、この『ハイドライドIII・異次元の思い出』です。あらゆる点で『ハイドライドII』を凌駕したこの作品は、不眠不休のプログラマーやグラフィックデザイナーの手によって誕生しました。現在、休みをほしがる怪物で、開発室は大混乱を呈しています。おおっと、いきなり得意の奇声攻撃だァ。「うぁあああぁっっ、うお〜、うおおう！」これに負けじとこちらではダンボール攻撃が激化しております。これはもはや、狂喜乱舞、精神異常、意味不明、商売繁盛の状態であります。

あっと、突然のコンセント攻撃だ！　これは反則攻撃だァ。……てな状態の開発室でできあがりつつある『ハイドライドIII』。期待していてくれよな。発売日は厳守するぜ(たぶん)。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	内藤時浩	性別	(男)・女	年齢	24歳	血液型	A型
パソコン歴	10年	趣味	女の子と語り明かすこと	スポーツ	テニス、スリックカート		
好きな音楽	ロック、ポップス、ゲームミュージック	好きなタレント、歌手	ビリー・ジョエル				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

ぬぅあんと！　T＆Eソフト創立５周年記念として、今までのT＆Eのゲームで使用されたミュージックが、カセットテープに収録されてついてくるんだぜ！それも、あの東芝EMIの浅倉大介氏によってシンセでアレンジされての収録だ。これは非売品だから、５周年記念作品以外では手に入らないんだぜ。年内出荷分のみの限定生産だい。さあ、みんなショップへ予約しに行こうぜ。売り切れても知らないよん。

発売予定日	昭和 62 年 11/12 月 21/5 日（± 0/1 日）	PC-8801mkIISR MSX、MSX2

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和62年9月16日現在

ソフトハウス名	ビクター音楽産業

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

アウトランダーズ

機種・価格未定

?

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

知る人ぞ知る人気コミック『アウトランダーズ』がＲＰＧになった。地球先住民族を名のる大銀河帝国セント・スバキュレーゼは、地球を侵略しようと攻撃してきた。この戦火のなか、カメラマン若槻テツヤは帝国の王女カームと出会い、ひょんなことから恋に落ちてしまう。地球を救うため、そして２人の幸せのために結婚を認めてもらおうと皇帝に会いに行くのだが……。

この設定のおもしろさ！　そして個性豊かな仲間のキャラクターを生かす好感度という新しい概念を導入。今までの戦うだけのＲＰＧとはひと味ちがったＲＰＧ!!

乞う御期待！

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	横井久紀	性別	（男）・女	年齢	28歳	血液型	A型
パソコン歴	3年	趣味	スポーツ	スポーツ	テニス		
好きな音楽	ブルース、Ｒ＆Ｂ、ソウル	好きなタレント、歌手	ジェームス・ブラウン、ロバート・クレイ、ドクタージョン				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

発売日が来るまで、コミックの『アウトランダーズ』を読んでじーっと待ってましょう。コミックを読み終わった人はアニメビデオ『アウトランダーズ』を見ましょう。それも終わった人は11月発売予定のファミコン版『アウトランダーズ』を楽しんでください。それが終わるまでには、きっと、たぶん、発売されてると思うから……。

発売予定日	昭和 62 年 12 月 16 日　（± 30 日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　　　昭和 62 年 9 月 17 日現在

ソフトハウス名	ボーステック株式会社

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

クレアスター
PC-9800シリーズ　予価7,800円

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

ＳＦＲＰＧ。……とびかうレーザー、敵機、めまぐるしいスピード感、広がるストーリー、そして美女、愛、etc.『スター・ウォーズ』は何度見てもいいなぁー。

やっぱりスペースオペラは快感だ！　オレもこんな主人公になってみたい。なんて思っているあなた。キョロキョロしてちゃダメだよ。そう、いま、これを読んでいるあなた、あなたです。そんなあなたのためにボーステックが贈るゲームが、これなのです。

あたかも太陽系のような宇宙を舞台にくり広げられる、失われつつある文明の謎を解き明かしてゆく壮大なストーリーＳＦＲＰＧ。ＳＦだから当然、ロボットやシップなどのメカもいっぱい！　さらに７つの惑星を行き来する宇宙航法もあり、当然、バトルシーンだってバッチリ!!

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	宗石浩一	性別（男・女）	年齢 24 歳	血液型A型

パソコン歴	6 年	趣味	寝ること	スポーツ	スキー

好きな音楽	ジャズ	好きなタレント、歌手	沢口靖子

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

さまざまなゲームエッセンスを凝縮し、本当におもしろいものを作りたかったのです。その結果、構想に２年もの時間を費やし、その期間中にも数々のゲームを手がけてきました。ですからこのゲームはそんなぼくの集大成の作品です。……メシも食わず、恋もしないでがんばった！これでダメならもうイナカに帰るっきゃない!!　ヨロシク!!

発売予定日	昭和 62 年 12 月 中旬 日 （土　　日）

ソフトハウス　年末年始　身上書　　昭和62年9月17日現在

ソフトハウス名	dB-SOFT デービーソフト

今年の年末に発表を予定しているソフトのタイトル（対応機種、予定価格も）

仮称『T-1』
MSX2　価格？

どんなゲームですか？（ジャンルその他、文章でなくとも可）

シューティングゲームにほんの少しシミュレーションをブレンドしたら、今までにない、とんでもないゲームになってしまいました。シューティングの部分では、あまり難易度の高くない、だれでも練習すれば先に進めるものにしたいと思っています。

このゲームは、シューティングの部分よりも、戦略、作戦を重視したいと考えています。

担当プログラマーについて（ディレクター、デザイナーも可。そのゲームのことをいちばんよく知ってる人）

氏名	高殿　収	性別	(男)・女	年齢	さあね！歳	血液型	A型
パソコン歴	0年	趣味	ふぁみこん	スポーツ	昼寝（ひるね）		
好きな音楽	民謡（みんよう）	好きなタレント、歌手	たねともこ				

本人希望記入欄（年末作品に関するコメント、遊び方など）

買ってください、買ってください、お願いします。絶対、おもしろいゲームにします。もしおもしろくないという人がいたら、私は腹を切る！

発売予定日	昭和62年12月　日（土　日）

ガンダーラ

連載 ゲームワールド潜入まんが

人気RPGのヒント満載。快調！レスキューまんが

その5 修羅界

アへ・・・

ハーイ、今月の修羅界は
私、ベラ子が案内しちゃうわよ。
応援してね〜〜ん。

作／槙村ただし

法石袋を買いかえたら、
いよいよ修羅界へ
出発よ！

さあ、修羅界に
入ったわよ。
気味の悪い
世界だわ。

プゥー

ピ
ドキン。
きゃーっ。

え？
なにすんのよ、
小林さん！

おれじゃねえっ
つ――のっ!!

失礼なっ。
おれがいつ
スカートめ
くりなんて
やったか！
あ、あらごめんなさい。
だって、顔もやることも
そっくりなんだもん。
ぼく風神
で〜〜す。
などと、うちわもめしてる
場合じゃないのよね。
風神のタツマキはしつこい
から、要注意よ。
風神
タツマキは逃げるしか
ないから、風神を
やっつけましょう、
え〜〜い！
ア.アア〜
チタ
チタ
タタタタ
ば、
ばれたっ。
やってるじゃ
ねーか!!
助かるわー、
法石店があると。
は〜〜い、
風神の法石店
よ〜〜ん。
あら、
ここは……。

法石袋がいっぱいに
なれば、安心して
奥へ進めるわね。

きゃーっ、なあに、
法力じゃないの！
ピカッ
ピカッ

摩利支天
法力を使う
強敵だ。

なんの！
こっちも法力で
対抗するわ。
ピカッ
ピカッ

やーん、
なによこれー!?
でへへ、
わいには
法力もきかん
で〜〜っ。
モワモワ

霧天王
自分のまわりで
玉をまわしたり、
法力もきかない
霧になって移動
するいやなやつ。

ひどいわーっ。
わたしのとき
だけ、なんで
こんなに強い
敵が出てくる
のよーっ。
いじわるーっ。

あまーい。
ソフト業界一の美人
マニュアルデザイン担当
日下部さん
そうしましょう。
美人のいうことは
きいてあげましょ。
そ、そういわれてもなー。
でも、かわいそうだから
敵を減らしちゃおか、
美人だしな。
TADASHI

相手が女性だと
あまいんだから！
今月のチェックは、
私がやります。
ハ・ハイ

いいですわね、
ベラ子さん。

あ〜〜ら、
ポプコムの8月
号で、梵天を
岩天とまちがって
堂々と解説して
いたベラ子さん、
どういたしまして。
まあ、ガンダーラの
マニュアルのP.10で、
MPをMHと、まちがって
書いてた日下部さんね、
よろしく〜〜っ。

ほほほほ。
おほほほ。
バチバチ

とにかくベラタールは、
さらに進んだところで
地下への入り口を見つけた。
あら、
またお店
かしら……。

ま、そのくらいはいい
でしょ。だれでも
わかることですからね、
だ・れ・で・も!

さあ、レベル14まで上げたら、もうだいじょうぶ。ダンジョンへ突入よ。
あーら、あなたはレベル30くらいにしとくほうがいいんじゃない。

キャ。
バ
ザッ

でも、ダンジョンまではエニックスのだれかさんみたいにこわ〜〜〜い霧天王がたくさんいるから大変よ。
チクチク
アアア〜
くやしいー。

ふー、やっと着いたわ。ダンジョンの入り口よ。

さあ、大きく深呼吸して……
スゥ

キャッ。
パッ

ザッ
禁

日下部さんありがとう助かったわ。
あーら、いいのよ。女どうしじゃないの。オジサンを喜ばせることないもんね。
くやしい。

さあ、
ダンジョンに
入ったわよ。
来たな、
ベラタール。

や〜〜ん、
次から次へと
敵が出て
くるわー。

ここは、敵がどんどん
出てくるから、
なるべく邪神の部屋に
直行することね。
だから事前にマップを
きっちり作っておいてね。

このくらいなら
教えてもいい
かしら
麻利さ〜〜ん。
もち、いいわよ、
真由美さーん、
がんばってねー。

むむっ、いかん！
さっきのことで急に
仲がよくなって
しまった。これだから
女どうしはいかんのだ。
だが、エニ
ックスには
まだ奥の手
があるぞ。
フフフ。

ベラタール、
よく来た！
だがここまでだ、
死ねーっ！
修羅界の邪神
阿修羅王

なんの。阿修羅王の
弱点は、ちゃんと
聞いてあるわ！
阿修羅王は
命を2つ
もっています。

つまり！

出番だ、行けー！
曽根くん、望月くん。
ダダー
ははーっ。

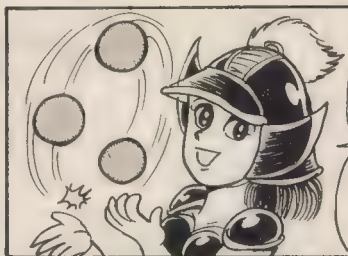
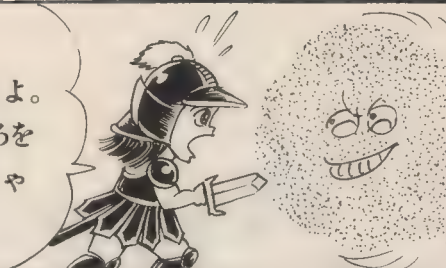
ババッ
……するのよね！
……を
よし。
わかった
でしょ！

覚悟、阿修羅王。
ピカッ

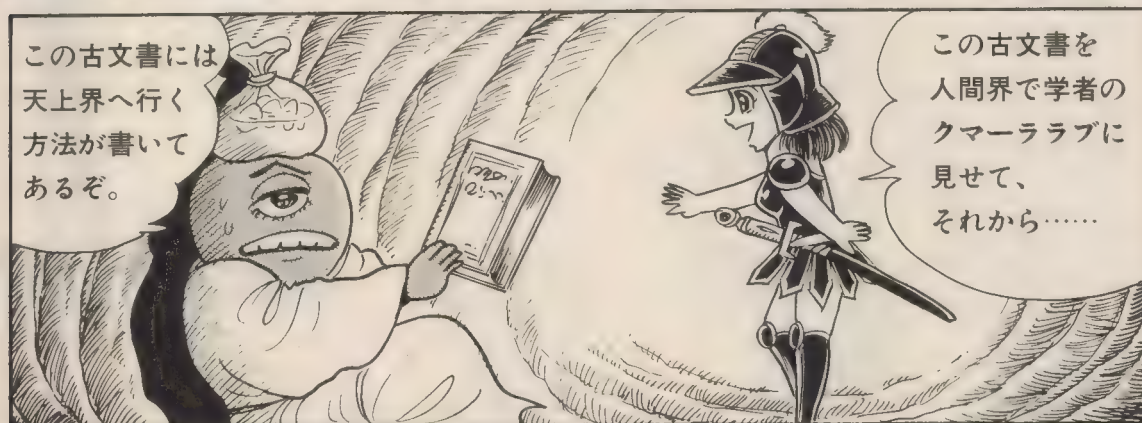
グワーッ。
やった！

仏舎利
だわ。

ここでは宝玉を
使って、すぐ
外に出ることね。

ギュ!ン
外へ出ても、
安心するのは早いわよ。
また、強敵のいるところを
通ってもどらなくちゃ
いけないの。

宝玉を余分に持って
いたら、修羅界の入り口
までワープして、そこから
ストーパーへ向かう方法
もあるわよ。

ベラタールはこうし
て修羅界を治める
ことができたの
だった。

ここの如来さまはすぐに
見つかるはずよ。
あとは病気の霧天王を助けて
古文書をもらえばOKよ。

この古文書には
天上界へ行く
方法が書いて
あるぞ。
この古文書を
人間界で学者の
クマーララブに
見せて、
それから……

いかーん、これ以上
しゃべらすな!
曽根くん、
望月くん。
ダダーー
ははーっ。

むっ、来たな！
ソネ鬼にモチズ鬼。

たあーっ。
バギ
ゲキ

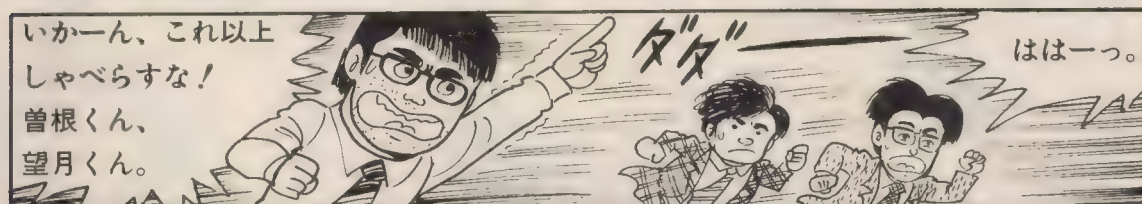
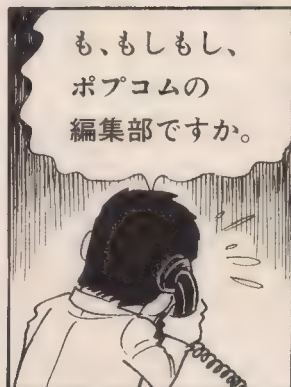
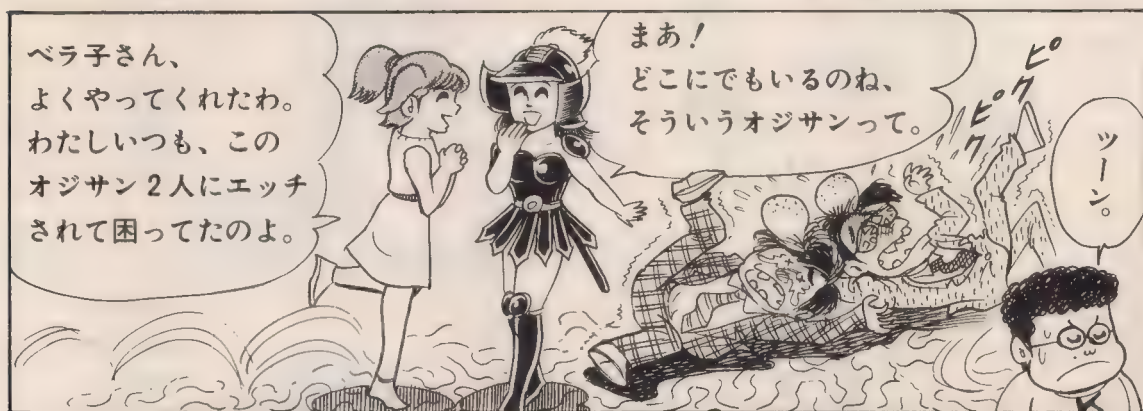
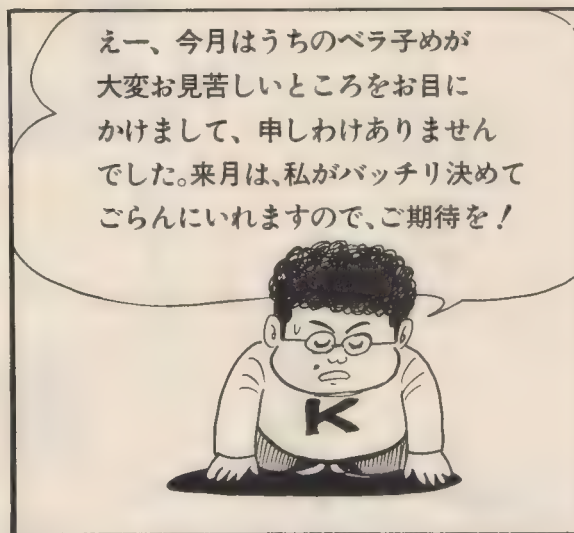
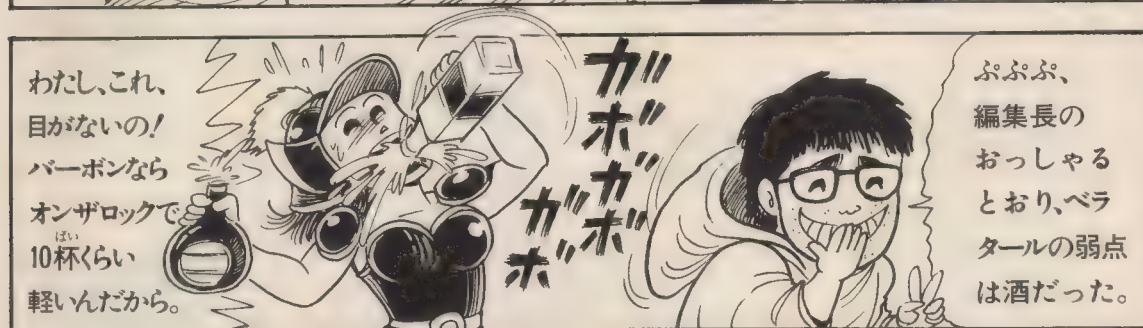
ツーン。
ピクピク
まあ！
どこにでもいるのね、
そういうオジサンって。
ベラ子さん、
よくやってくれたわ。
わたしいつも、この
オジサン2人にエッチ
されて困ってたのよ。

じゃま者はいなくなったし
人間界にもどって、
天上界へ行くための
ヒントをばっちり
教えちゃうわよー。

い、いか〜〜〜〜ん。
ワナワナ

さて、人間界へもどったら、
まず学者洞へ直行！

も、もしもし、
ポプコムの
編集部ですか。

クマーララブ
天上界へ行く
には、
如来位を受け、
羽衣を着て
須弥山にて
祈れ！

来月はいよいよ最終回、天上界の巻です。お楽しみに!

BASICは不滅だ！

パソコン入門講座 第2回

イラスト　今井雅巳

概念としてのコンピュータの理解

前回にはキーボードから数値を入力する場合と文字列を入力する場合の命令と、パソコンの中のデータの動きについて説明しました。電子回路のことは解説している私もくわしいことはわかりません。コンピュータを道具として使う私にはわかる必要もありません。もちろん、パソコンのハードウェアそのものや、ハードウェアと密接に関係した基本ソフトを作る人たちは、十分にハードウェアの働きも理解していないと、パソコンの性能を最大限に生かすことができません。

私たちふつうのユーザーは、前回説明した程度の大ざっぱなデータの動きを知っているだけで十分です。コンピュータを理解するということと、電子回路の働きまで理解することとは同じではないのです。つまり、ふつうのユーザーである私たちは、コンピュータの内部回路や機種による細かいちがいについて、それほど知る必要はありません。そんなことにいくらくわしくなっても、2～3年すれば役に立たない知識になるからです。もっと本質的というか、概念的にコンピュータの働きを理解しておくことが重要です。

画面に文字を表示する

INPUT　Xという命令で、記憶装置（メモリー）のXという名前のついたところに、キーボードから入力された数値が記憶されているとき、この数値を人間の目に見えるディスプレイ画面に表示するには、

```
110  PRINT X
```

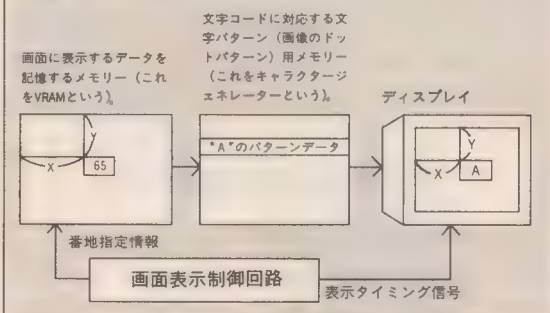
とします。110はプログラムの行番号です。PRINTという命令は、そのあとに続くデータを画面に表示せよという命令です。INPUT Xといっしょにすると、

```
100  INPUT  X
110  PRINT  X
```

となります。このプログラムを実行させるには、RUN ⏎とキーボードから入力する必要があります。こうすると、まず100行の命令が実行され、画面上でカーソルマークが点滅し、数字の入力待ちになりますから、たとえば、135 ⏎と入力します。コンピュータ内のBASICインタープリター（BASICプログラムを解読して実行するプログラムでしたね！）が働いて、キーボードから入力された135（この135は、文字としての〝1〞と〝3〞と〝5〞です）を、計算に使える形に変換したあと、Xという名前の記憶場所に記憶します。次に110行が実行されると、Xという記憶場所の数値（これは計算に使える形をしている）を、一度文字としての〝135〞にもどして、ディスプレイ画面に表示してくれます。

画面への文字表示の仕組み

私もコンピュータのディスプレイが世の中に出てきたころに、いったいどうやって文字を画面に表示しているのか不思議でしょうがありませんでした。このことを細かく理解するには、ディスプレイの仕組みそのものを理解しなければならないのですが、これは最初に述べたとおり、ふつうのユーザーである私たちは知らなくてよいことでしょう。

●図1 VRAMとCGとディスプレイ

ただし、次のことはしっかりと理解してください。

画面に文字を表示する仕組みは、図１のようになっています。例として、文字〝A〞（前回説明したアスキーコードで65）を表示する場合を説明しましょう。

まず、VRAMと呼ばれる記憶装置があります。VRAMとは、Video Random Access Memoryの頭文字をとってつけられた、画面に文字を表示するためのメモリーです。このメモリーに何も書きこまれていないときには、ディスプレイ画面には何も表示されません。いま、VRAMの中の横からx個目、上からy個目の番地に、65というデータ、つまり〝A〞を書きこんだとします。すると、電子回路が働いていて、VRAMの（x，y）という位置のデータ65を読み出して、これをCGROMという装置に送ります。この装置では、65という数字データから、グラフィックとしての文字パターン〝A〞に相当する電子信号をディスプレイに送ります。一方、VRAMの（x，y）の位置に対応する画面上の位置（x，y）に表示するような画面表示タイミング信号がディスプレイに送られてきて、CGROMから送られてきたパターン信号に合わせて、ディスプレイ画面上の（x，y）の位置に〝A〞というパターンを表示します。パソコンのディスプレイもテレビのブラウン管と基本的には同じですから、〝A〞という文字も、画像として表示されているわけです。

というわけで、私たちはVRAMの横と縦の位置を決めて、そこに表示したい文字のアスキーコードを書きこめば、あとは電子回路が自動的に、ディスプレイ画面に文字を表示してくれるのだと理解しておけばよいわけです。

説明が前後しましたが、CGROMというのはCharacter Generator Read Only Memoryの頭文字をとった呼び名です。シャープのX1では、この部分がROMつまり、読み出し専用メモリーではなくて、書きかえのできるRAMになっています。このため、ユーザーがこのCGRAMを書きかえることによって、自由に表示文字のデザインを変えたり、ゲーム用のキャラクターパターンに変えたりすることができます。

VRAMの横、縦の位置（x，y）の番地に、文字〝A〞を書く命令は、BASICでは、

```
LOCATE  X, Y
PRINT "A"
```

とします。こうすると、画面上でも、左上隅を基点として横にx文字、縦にy文字目の位置、つまり座標（x，y）の点に、〝A〞が表示されます。

VRAMもメモリーの一部ですが、メモリー全体の中のどこかの番地に割り当てられています。したがって、このメモリーに直接アスキーコードを書きこんでもよいのですが、それは、もっと先に説明することにしましょう。

文字列を画面に表示する

文字列の表示は、もう簡単ですよね。

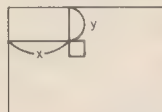
```
100  INPUT B$
110  PRINT B$
```

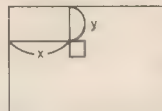
と入力したあと、RUN⏎とします。100行でキーボードからの文字列の入力待ちになりますから、適当にキーボードから文字データを入力し、最後に⏎キーを押します。コンピュータは、文字データを、メモリー内のB$という名前の場所に記憶します。続いて110行が実行されると、メモリーのB$という名前のところから、先ほど記憶された文字データ列が読み出されて、VRAMに書きこまれます。110行では、どこに表示するかをLOCATE文で指定していませんから、100行で入力した文字列の下の行に表示されます。

ディスプレイ画面の位置の指定

VRAMとディスプレイ画面の表示位置の話をしましたが、ディスプレイ画面の表示範囲は機種によっても、また表示文字数の指定の仕方によってもちがいます。しかし、私たちが使っている８ビットパソコンのうちPC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7/77シリーズなどでは、１行40字または80字の表示が可能です。画面全体では20行または25行の表示ができます。

画面の表示位置は、左上隅を基点として、横x文字、縦y文字目という形で、座標（x，y）で示します。xは１行40文字表示の場合は０～39、80文字表示の場合は０～79です。yは、20行表示の場合は０～19、25行表示の場合は０～24です。

①１行40字、25行表示の場合

x＝0～24：y＝0～39
表示文字総数＝40×25＝1000文字

②１行80字、25行表示の場合

x＝0～24：y＝0～79
表示文字総数＝80×25＝2000文字

実際にプログラムで文字の表示位置を指定するには、

```
LOCATE  X, Y
PRINT "A"
```

という形で使います。XとYには前もって表示位置の値を記憶しておくか、具体的にLOCATE　10，８のように命令します。

改行について

ディスプレイ画面に文字〝A〞を表示する命令PRINT〝A〞を実行すると、画面に〝A〞が表示されたあと、次の行の先頭でカーソルマークが点滅します。つまり、〝A〞をプリントしたあと、改行されているのです。このことをもっとはっきりと確かめるには、

```
100  PRINT "ABC"
110  PRINT "DEF"
```

と入力し、RUN⏎とキー入力すると、画面には、

ABC

DEF

と2行に表示されることからもわかります。〝ABC〟を表示したあと改行し、次の行の先頭から〝DEF〟が表示されたのです。次に、

```
100 PRINT "ABC";
110 PRINT "DEF"
```

と入力し、RUN⏎で実行してみましょう。今度は〝ABC〟と〝DEF〟が1行に表示されていますね。これは、100行の最後のセミコロン(;)が、改行をしないようにということを指示する記号だからです。〝ABC〟を表示したあと、改行されないまま、110行のPRINT文が実行されますので、〝ABC〟と〝DEF〟がくっついて1行に〝ABCDEF〟と表示されるのです。

プリンターに出力する

プリンターに数値や文字を出力するのは、LPRINT命令を使います。PRINT命令がディスプレイへの出力だったのに対し、LPRINT命令ではプリンターに出力されます。

```
100 INPUT X
110 PRINT X
120 LPRINT X
```

と入力して、RUN⏎で実行させてみると、100行で入力した数値が120行の命令でプリンターに出力されます。

文字も出力できます。文字列〝ABC〟を出力するには、LPRINT〝ABC〟とします。もちろん文字列変数の内容をプリンターに出力するには、文字列変数をB$として、LPRINT B$とします。プログラムで示すと、

```
100 INPUT B$
110 PRINT B$
120 LPRINT B$
```

と入力し、RUN⏎で実行させてみましょう。100行で適当な文字データを入力し、リターンキーを押すと、120行で入力した文字列がプリンターに出力されます。

ディスクにデータを出力する

いきなり、こんな命令を説明するのはどうかなぁと思いつつも、前回示したコンピュータの構成図の中で、主要な構成部分として外部記憶装置を示しましたので、理屈はともかく、どんな命令を使って読み書きするかだけを示しておこうと思います。

フロッピーディスクに記録されたデータには、名前をつけることになっています。たとえば、住所録をフロッピーに記録したとき、〝JYUSHO〟などと名前をつけます。この名前をファイル名と呼びます。〝JYUSHO〟ファイルには、自分で入力した友人や知人の住所、氏名、電話番号などが記録されているわけです。

ファイル名は、このファイルを作成するときに名前を指定します。簡単にするため、氏名だけのデータファイルをつくることにしましょう。

```
100 OPEN "JYUSHO" FOR OUTPUT AS#1
110 INPUT NAMAE$
120 IF NAMAE$= "オワリ" THEN GOTO 150
130 PRINT #1, NAMAE$
140 GOTO 110
150 CLOSE #1
160 END
```

新しい命令がいくつか出てきましたので1行ずつ説明しましょう。

(100行) この命令は、〝JYUSHO〟という名前のファイルを、OUTPUT(出力)としてつくれという指令です。OPENというのは、文房具の書類ファイルを開くという意味をこめた命令です。AS#1は、プログラムの中で使う出力命令で使う識別のための番号です。ここでは、130行のPRINT#1, NAMAE$の#1がそれです。#1はこのプログラムでは、〝JYUSHO〟という名前のファイルをさすわけです。この#1などの番号をファイルコードとかファイル番号と呼びます。

(110行) ここで氏名を入力します。入力した氏名はNAMAE$という変数のところに記憶されます。

(120行) この行で、入力を終えるかどうかを判断させています。IF〜THEN―の形は、「もし〜が正しいときは、―の部分を実行しなさい」という意味です。

〜の部分は条件式と呼ばれますが、ここではNAMAE$=〝オワリ〟となっています。この意味はNAMAE$の内容が、〝オワリ〟と等しいかどうかということを示します。前に数値を移すY=Xという命令が出てきましたが、同じ=(イクオール)記号でも、使う場所がちがうため、意味もちがうのです。ここらへんはBASICの少しややこしいところです。

そして、最後のGOTO 150は、「次に実行する命令は、150行からです」ということを指令するものです。つまり「次は150行へ行け」というわけです。

120行を全体としてことばで書きくだすと「もし、入力した氏名NAMAE$が〝オワリ〟だったら、150行へ行け」という命令となります。NAMAE$が〝オワリ〟と等しくなかったときは、次の行、つまり130行が実行されました。

(130行) ここでフロッピーディスクにNAMAE$を出力します。出力命令はPRINT#1, です。ディスプレイ画面への出力がPRINT命令でしたが、フロッピーへ出力するときは、#1, というファイルコードがくっつきます。BASICインタープリターは、100行でファイルコード#1は〝JYUSHO〟ファイルだということを指令されていますから、フロッピーの中の(いろいろのファイル名のファイルがあるなかから)〝JYUSHO〟ファイルにNAMAE$の内容を出力します。プログラムには表だっては現れませんが、このとき、フロッピーディスク上には、前の人の氏名と次の人の氏名の間の区切りを区別するための記号が記録されます。この記号によって、今度読み出すときに一人一人の区切りの判断を自動的にやるわけです。

(140行) この命令は、「次の実行行は110行ですよ」という

意味です。プログラムは本来なら、行番号の小さいほうから順番に実行されるのですが、120行のIF～THEN―文中のGOTO文や、この140行のGOTO文によって実行順を変更することができます。

GOTO文は構造化言語プログラミングという考え方のプログラム作成法からは、最大級の悪者にされている命令ですが、簡単なプログラムの中で使うのはたいへん便利です。

(150行) この行は、120行のNAMAE$が〝オワリ〟と入力されたときに実行されます。CLOSE #1はファイルコード#1番のファイル、つまり〝JYUSHO〟ファイルを閉じなさいという意味です。100行のOPEN（開く）に対応した命令で、ファイルを作成したあとのいろいろな終了処理をしてくれます。

(160行) 文字どおり、プログラムの終わりを示します。プログラムの実行はここで終了します。

ディスクのデータを読む

今度は作成した〝JYUSHO〟ファイルを読むプログラムを示しておきます。

```
100  OPEN "JYUSHO" FOR INPUT AS  #1
110  IF EOF(1) THEN GOTO 150
120  INPUT #1, NAMAE$
130  PRINT  NAMAE$
140  GOTO  110
150  CLOSE  #1
160  END
```

このプログラムも1行ずつ説明しましょう。

(100行) すでにフロッピー上に作成されている〝JYUSHO〟ファイルを、INPUT（入力）としてOPEN（開け）せよという命令です。また、プログラム中では、ファイルコード#1を使うことを指定しています。

(110行) ここもIF～THEN―文ですが、条件式～のところがEOF(1)となっています。これは、#1番ファイルが最後のデータまで読んで、もう終わりかどうかを調べる命令です。End Of Fileの頭文字をとった命令で、ファイルの終わりを調べ、その結果を数値でもどしてくれます。

もし#1番ファイルが終わっていて、ファイルの終わりに来ているならば、EOF(1)は－1の値となります。まだファイルを読んでいる途中ならば、EOF(1)は0の値となります。

ところで、条件式～のところは、条件式が正しいとき、－1の値をあたえ、正しくないとき0をあたえるようにBASICインタープリターが働きます。このため、EOF(1)が－1のとき、つまりファイルを読み終わっているときにTHENの次のGOTO　150が実行され、EOF(1)が0のとき、つまりファイルを読み終わってないときは次の行が実行されます。

(120行) 110行でファイルを読み終わっていないことが判明していますから、フロッピーからNAMAE$を読み出します。読み出す命令がINPUT#1, です。キーボードからデータを入力するときの命令INPUTのあとに#1, がくっついています。この命令は、#1番ファイルから読みこみなさいという意味です。#1番ファイルは100行の命令で〝JYUSHO〟というファイルであることが指定されていますから、コンピュータはフロッピー上のいろいろのファイルのなかから〝JYUSHO〟ファイルを選び、先頭から順に読んでくれます。もちろん、120行で読むのは1人分だけです。

(130行) 120行で読み出したNAMAE$をディスプレイ画面に表示します。〝JYUSHO〟ファイルを作成したときのリストと比べてください。

(140行) 110行にもどります。

(150行) 110行で、ファイルの終わりでもう読むデータがないと判断されたとき150行に来て、#1番ファイルを閉じます。つまり、終了処理をしてくれます。

(160行) プログラムの実行を終わります。

まとめ

いちおう、コンピュータの基本的な構成要素である入力部分、表示部分、プリンター出力、フロッピーディスク入出力について、基本的な命令の使い方をサンプルプログラムとともに示してきました。ここに出てきた命令は、

(1)入力命令
　INPUT……キーボードからデータを読みこむ。
　INPUT #1, ……ファイルからデータを読みこむ。

(2)出力命令
　PRINT……ディスプレイにデータを出力する。
　PRINT #1, ……ファイルにデータを出力する。
　LPRINT……プリンターにデータを出力する。

(3)制御命令
　GOTO文……プログラムの実行順を変える。

(4)判断命令
　IF～THEN―……条件式～が正しいとき、命令―を実行する。

(5)代入文
　Y＝X……変数Xの内容を変数Yに移す。

(6)ファイル関係の命令
　OPEN～FOR INPUT AS #1……入力ファイルをオープンする命令。
　OPEN～FOR OUTPUT AS #1……出力ファイルをオープンする命令。
　CLOSE #1……オープンしたファイルを閉じる命令。
　EOF(1)……ファイルの終わりを調べる命令。

(7)画面制御命令
　LOCATE　X, Y……画面座標で次に表示する位置を指定する命令。

以上ですが、これだけの命令を少し使いこなせるようになれば、住所録を管理するプログラムは作れます。もちろん、もう少し色をつけるための変数の使い方や、多数のデータ処理を何回もくり返すための便利な命令もあり、それらを覚えると、もっと効率のよいプログラムが作れます。それらは今後、少しずつ説明していくことにしましょう。

TOOL KITS Part2 "TOOL EDITOR"

PC-8801mkII SR/FR/FH用PCGのためのエディター

10月号で発表したTOOL KITSはいかがでしたか。PCシリーズのユーザーがPCG(Programable Character Generator) 機能を使えるのはたいへん便利ですし、X1プログラムの移植もやりやすくなりますね。でもPCG機能に不慣れなPCユーザーは、PCGデータをつくるのが大変です。そこで、PCG用のデータつまりTOOL KITSプログラムで拡張したBASIC命令POLLの文字列データを作成するPCGエディターを発表します。

キャラクターパターンの作成と、そのデータをプログラムの形で20000行以下に生成してくれるプログラムです。プログラムを入力し、RUNすると、図のような画面が表示されます。

(画面①) エディットエリア

ここで2、4、6、8キーを使ってカーソルを動かし、2色のペン (XキーとZキー) で点を打ちます。ZとXを同時に押すとZとXの色を交互に打ちます。

(画面②) スタックエリア

ここには定義されているキャラクターが表示されます。また、エディットエリアにカーソルが表示されているときに、HELPキーを押すと、PCGとキャラクターの対応表が表示されます。ただし、これをやると、現在のエディット中のパターンは消えてしまいますので注意してください。

(画面③) コマンドエリア

スペースを押すと、ここにメニューが表示されますので、したい仕事の数字を入力し、リターンキーを押します。

メニューは次のとおりです。

1：キャラクターの上下/左右反転

2：PAINT

タイルペイント、ふつうのペイント、色の入れかえができます。ペイントする座標は現在のカーソル位置です。タイルペイントでは2色を混ぜ合わせますので、色を2色入力します。

3：FILER

ディスクとの間でPCGデータをロード/セーブします。ロード/セーブ時は6文字のファイル名を入力してください。PCGデータをプログラムとしてディスクに出力したいときは、6文字+ピリオド+拡張子を入力することができます。プログラムは行番号20000行から生成され、ディスク上にアスキー形式でセーブされます。

4：キャラクター・セット

現在エディットしているキャラクターパターンのキャラクターNo.(32~255) を指定します。

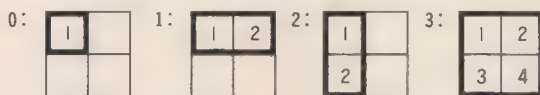
5：キャラクター・ロード

定義ずみのキャラクターをエディットスクリーンに呼び出します。キャラクターNo.を入力してください。

6：画面消去

現在エディット中のキャラクターパターンを消去します。消去する色を指定してください。

7：スクリーンサイズ指定

エディット画面のサイズを指定または変更します。サイズは次の4つで、0～3で指定してください。

8：キャラクター消去

現在定義ずみのキャラクターを消去します。キャラクターNo.のどこから、どこまで消去するかを入力します。

9：ペンの色の変更

XキーとZキーのペンの色を変えます。Xの色、Zの色の順に入力してください。

(画面④) 原寸大のキャラクター

現在エディット中の原寸大のキャラクターを表示します。

(画面⑤) 現在のペンの色

左がXペンの色、右がZペンの色です。

以上です。少し説明がわかりにくいと思いますが、実際に動かしながら理解してください。要するに、PCG用のキャラクターパターンを画面上で作成し、画面③のコマンド3 (FILER) でデータをプログラム化してディスクに出力してくれるプログラムだというわけです。

■図 TOOL EDITORの画面構成

```
100 '┌─────────────────────────────────────┐
110 '| Character editor for ' TOOL KITS ' V3.1 |
120 '|        Programmed by YUKIHIRO            |
130 '|     Copyright (C) 1987 by YUKIHIRO       |
140 '└─────────────────────────────────────┘
150 DEFINT A-Z:SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:HELP OFF
160 COLOR 7,0,,7:CMD PAL:CLS 3:ISET 20,0:ON HELP GOSUB *HYOU
170 DIM C(15,15),D(4),F(255),XX(8),YY(8),WX(3),WY(3),MX(3),MY(3),CC(3),ORD$(10)
180 DIM HX(49),HY(49),OD1$(3):DEF USR=&H35D9
190 WBYTE 0,0,7,0,'#T#O#O#L''#K#I#T#S':WBYTE 0,1,7,0,'#U#T#I#L#I#T#Y''#P#R#O#G#R
#A#M':WBYTE 0,2,7,0,'#C#O#P#Y#R#I#G#H#T''#1#9#8#7':FOR I=0 TO 3999:NEXT:CLS 3
200 YORO$='、♠、O、キ、、、ヌ、ケ、オ。ウ。ハ」ル。ソ」ホ。ヒ':CC$='・ュ・ヨ・♥・ッ・ソ。。'
210 BANGO$='ネヨケ◥、年チェツ年、キ、ニ':RET$='。レ」メ」ナ」ヤ」コ」メ」ホ。ロ、年イ。、キ、ニイシ、オ、、。」'
220 SAYU$='コクアヲネソナセ':JOGE$='セ◣イシネソナセ':FILER$='」ニ」ノ」フ」ナ」メ'
230 SETE$='・サ・テ・ネ':LODE$='・O。シ・ノ':SAKU$='コ\ス '
240 HENKO$='・ケ・ッ・◆。シ・月。ヲ・オ・、・コハムケケ':SHOKYO$='イ♠フフセテオ/':SHIM$='、キ、"、ケ。」'
250 PENC$='・レ・月、ホソァハムケケ'
260 WO$='$r':CHU$='テ◥、ヌ、ケ。」':NU$='・コ・。・、・♠7セ、年ニ ホマ、キ、ニ、ッ、タ、オ、、。」'
270 ORD$(1)='#1'D'+CC$+MID$(SAYU$,5):ORD$(2)='#2'D#P#A#I#N#T'
280 ORD$(3)='#3'D'+FILER$
290 ORD$(4)='#4'D'+CC$+SETE$:ORD$(5)='#5'D'+CC$+LODE$:ORD$(6)='#6'D'+SHOKYO$
300 ORD$(7)='#7'D'+HENKO$:ORD$(8)='#8'D'+CC$+SAKU$:ORD$(9)='#9'D'+PENC$
310 WBYTE 1,6,7,0,'?'':WBYTE 0,7,7,0,'#X'D':WBYTE 0,8,7,0,'#Z'D'
320 LINE(32,70)-STEP(15,8),7,BF
330 A$='007E7E7E7E7E7E00':B$='FF818181818181FF'
340 POLL &HEE,A$+A$+A$:POLL &HEF,B$+B$+B$
350 COLOR 0:LOCATE 0,2:PRINT '■':PRINT '■':PRINT '■':PRINT '■':COLOR 7
360 CC(1)=7:CC(2)=0:CC(3)=7:A$='0123456789ABCDEF'
370 FOR I=0 TO 3:READ WX(I),WY(I),MX(I),MY(I):NEXT
380 FOR I=0 TO 8:READ XX(I),YY(I):NEXT
390 DATA 208,72,7,7,336,72,15,7,208,136,7,15,336,136,15,15
400 DATA 0,0,0,-1,0,0,1,0,0,0,0,1,0,0,-1,0,0,0
410 '● INIT SCREEN ●
420 FOR I=0 TO 15:LOCATE 4,I+1
430 PRINT HEX$(I)+STRING$(16,' ')+HEX$(I)+' '+HEX$(I)+STRING$(13,' ')+HEX$(I)
440 NEXT
450 LOCATE 5,0:PRINT A$:LOCATE 5,17:PRINT A$
460 LOCATE 24,0:PRINT MID$(A$,3,13):LOCATE 24,17:PRINT MID$(A$,3,13)
470 TYPE=0:GOSUB *WAKUW:COLOR 4:LINE(4,147)-(639,199),1,BF
480 LINE(0,144)-(639,199),7,B
490 FOR I=&H20 TO &HEF STEP 16:FOR J=0 TO 15
500 LOCATE 24+(I-&H20)/16,J+1:PRINT CHR$(I+J):NEXT:NEXT:MX=MX(TYPE):MY=MY(TYPE)
510 COLOR 7:RBYTE 36,15,7,'/':RBYTE 36,16,7,'\':X=0:Y=0
520 X=0:Y=0:RBYTE 5,1,15,'\':HELP ON
530 '● MAIN ROTINE ●
540 I=IEEE(0):I1=IEEE(1):IF IEEE(2) THEN 630
550 X1=X+XX(I):Y1=Y+YY(I):X1=X1-(X1<0)+(X1>MX):Y1=Y1-(Y1<0)+(Y1>MY)
560 HELP ON:IF I1=0 THEN 600 ELSE IF I1<3 THEN GQTO 590
570 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN 540
580 IF CC(3)=CC(1) THEN CC(3)=CC(2) ELSE CC(3)=CC(1)
590 C=CC(I1):C(X,Y)=C:PSET(X,32+Y),C:LINE(X*2,Y)-STEP(1,0),C
600 RBYTE 5+X,1+Y,C(X,Y)+8,'/':X=X1:Y=Y1
610 RBYTE 5+X,1+Y,15,'\':GOTO 540
620 '● ORDER ●
630 HELP OFF:RBYTE 5+X,1+Y,C(X,Y)+8,'/':WBYTE 8,15,7,8,BANGO$+RET$
640 FOR II=1 TO 9 STEP 3:FOR JJ=0 TO 2
650 WBYTE 1+JJ*15,16+II/3,7,8,ORD$(II+JJ):NEXT:NEXT
660 FOR II=0 TO 49:I$=INKEY$:NEXT:IK=1:II=1:WBYTE 1,16,2,8,ORD$(1)
670 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 740
680 IF I$<'0' OR I$>'9' THEN 670 ELSE II=VAL(I$):IF II=0 THEN 730
690 IY=(IK-1) ¥ 3:IX=(IK-1) MOD 3
700 WBYTE 1+IX*15,16+IY,7,8,ORD$(IK)
710 IY=(II-1) ¥ 3:IX=(II-1) MOD 3
720 WBYTE 1+IX*15,16+IY,2,8,ORD$(II):IK=II:GOTO 670
730 LINE(3,147)-(638,198),1,BF:GOTO 540
740 LINE(3,147)-(638,198),1,BF
750 ON II GOTO *HAN,*PAI,*FIL,*ST,*LD,*SHO,*HENK,*SAK,*PENC
760 *HAN:WBYTE 8,16,7,8,BANGO$+RET$:OD1$(0)='#1'D'+SAYU$:OD1$(1)='#2'D'+JOGE$
770 WBYTE 13,15,5,1,'|レ||'+CC$+MID$(SAYU$,5)+'|||ロ'
780 WBYTE 10,17,2,1,OD1$(0):WBYTE 20,17,7,1,OD1$(1):II=1
790 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 820 ELSE IF I$<>'1' AND I$<>'2' THEN 790
800 WBYTE 10+(II-1)*10,17,7,8,OD1$(II-1):II=VAL(I$)
810 WBYTE 10+(II-1)*10,17,2,8,OD1$(II-1):GOTO 790
820 IF II=2 THEN 870
830 MM=(MX(TYPE)+1)/2-1:FOR XX=0 TO MM
840 GET@(XX,32)-STEP(0,16),HX:GET@(MX(TYPE)-XX,32)-STEP(0,16),HY
850 PUT@(XX,32),HY,PSET:PUT@(MX(TYPE)-XX,32),HX,PSET
860 NEXT:GOSUB *CWRITE:GOTO 520
870 MM=(MY(TYPE)+1)/2-1:FOR YY=0 TO MM
880 GET@(0,32+YY)-STEP(16,0),HX:GET@(0,32+MY(TYPE)-YY)-STEP(16,0),HY
890 PUT@(0,32+YY),HY,PSET:PUT@(0,32+MY(TYPE)-YY),HX,PSET
900 NEXT:GOSUB *CWRITE:GOTO 520
910 '● PAINT ●
920 *PAI
930 WBYTE 8,16,7,8,BANGO$+RET$:OD1$(0)='#1'D#T#I#L#E':OD1$(1)='#2'D#N#O#R#M#A#L'
:OD1$(2)='#3'D#C#H#A#N#G#E':OD1$(3)='#4'D#E#X#C#H#A#N#G#E'
940 WBYTE 15,15,5,1,'|レ||#P#A#I#N#T'||ロ'
950 FOR II=0 TO 3:WBYTE 1+II*9,17,7,8,OD1$(II):NEXT:WBYTE 1,17,2,8,OD1$(0):II=1
960 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 990 ELSE IF I$<'1' OR I$>'4' THEN 960
970 WBYTE 1+(II-1)*9,17,7,8,OD1$(II-1):II=VAL(I$)
980 WBYTE 1+(II-1)*9,17,2,8,OD1$(II-1):GOTO 960
990 C4#=0:LINE(4,147)-(638,198),1,BF:WBYTE 15,15,5,1,'?''+MID$(NU$,11):ON II GOT
O 1000,1010,1110,1180
1000 WBYTE 1,15,5,1,'|レ||#T#I#L#E'||ロ':GOTO 1020
1010 WBYTE 1,15,5,1,'|レ||#N#O#R#M#A#L'||ロ'
1020 WBYTE 15,16,7,1,'#C#O#L#O#R#1'a''#0':XX=23:YY=16:GOSUB *INPT:C1#=AA
1030 IF II=2 THEN C4#=C1#:C2#=C1#:GOTO 1040 ELSE WBYTE 15,17,7,1,'#C#O#L#O#R#2'a
''#0':XX=23:YY=17:GOSUB *INPT:C2#=AA:C4#=C1#+C2#
1040 WBYTE 15,18,7,1,'6-3&?'!!!!!!a''#0':XX=23:YY=18:GOSUB *INPT:C3=AA
1050 T=INT(C1#/4):C1#=C1#-INT(C1#/4)*4:T3=170*T:T6=85*T
1060 T=INT(C1#/2):C1#=C1#-INT(C1#/2)*2:T2=170*T:T5=85*T:T1=170*C1#:T4=85*C1#
1070 T=INT(C2#/4):C2#=C2#-INT(C2#/4)*4:T3=T3+85*T:T6=T6+170*T
1080 T=INT(C2#/2):C2#=C2#-INT(C2#/2)*2:T2=T2+85*T:T5=T5+170*T:T1=T1+85*C2#:T4=T4
+170*C2#:T$=CHR$(T1)+CHR$(T2)+CHR$(T3)+CHR$(T4)+CHR$(T5)+CHR$(T6)
1090 VIEW(0,32)-(MX(TYPE),32+MY(TYPE)+1):IF C4#>0 THEN PAINT(X,Y),T$,C3 ELSE PAI
NT(X,Y),0,C3
1100 SCREEN 0,0:GOSUB *CWRITE:GOTO 520
1110 WBYTE 1,15,5,1,'|レ||#C#H#A#N#G#E'||ロ'
1120 WBYTE 15,16,7,1,'#C#O#L#O#R'||a''#0':XX=23:YY=16:GOSUB *INPT:C1=AA
1130 WBYTE 12,17,7,1,'#T#O''#C#O#L#O#R'||a''#0':XX=23:YY=17:GOSUB *INPT:C2=AA
1140 FOR XX=0 TO MX(TYPE):FOR YY=0 TO MY(TYPE)
1150 P=POINT(XX,32+YY):IF P=C1 THEN PSET(XX,32+YY),C2
1160 NEXT:NEXT:GOSUB *CWRITE:GOTO 520
1170 '
1180 WBYTE 1,15,5,1,'|レ||#E#X#C#H#A#N#G#E'||ロ'
1190 WBYTE 15,16,7,1,'#C#O#L#O#R#1'a''#0':XX=23:YY=16:GOSUB *INPT:C1=AA
1200 WBYTE 15,17,7,1,'#C#O#L#O#R#2'a''#0':XX=23:YY=17:GOSUB *INPT:C2=AA
1210 FOR XX=0 TO MX(TYPE):FOR YY=0 TO MY(TYPE)
1220 P=POINT(XX,32+YY):IF P=C1 THEN PSET(XX,32+YY),C2 ELSE IF P=C2 THEN PSET(XX,
32+YY),C1
1230 NEXT:NEXT:GOSUB *CWRITE:GOTO 520
1240 *SHO
1250 WBYTE 15,15,5,1,'|レ||'+SHOKYO$+'|||ロ':WBYTE 15,16,7,1,SHOKYO$+WO$+SHIM$
1260 WBYTE 13,17,7,1,YORO$:I$=INKEY$:IF I$<>'N' AND I$<>'Y' THEN 1260
1270 LINE(4,147)-(638,198),1,BF:IF I$='N' THEN 520
1280 WBYTE 14,15,5,1,'?''+MID$(NU$,11)+''
1290 WBYTE 14,17,7,1,'#C#O#L#O#R''''''a#0':XX=23:YY=17:GOSUB *INPT:C1=AA
1300 LINE(0,32)-STEP(15,15),C1,BF:GOSUB *CWRITE:GOTO 520
1310 *HENK:WBYTE 13,15,5,1,'|レ||'+HENKO$+'|||ロ':WBYTE 14,16,7,1,LEFT$(BANGO$,6)+
MID$(NU$,13)
1320 WBYTE 15,18,7,1,'#T#Y#P#E'||a''#0':XX=22:YY=18:GOSUB *INPT:IF AA>3 THEN 132
0
1330 LINE(79,7)-(WX(3),WY(3)),0,BF:TYPE=AA:LINE(0,0)-(31,15),0,BF:LINE(0,32)-STE
P(15,15),0,BF:MX=MX(TYPE):MY=MY(TYPE):GOSUB *WAKUW:ERASE C:DIM C(15,15):LINE(4,1
47)-(638,198),1,BF:GOTO 520
1340 *ST
1350 WBYTE 13,15,5,1,'|レ||'+CC$+SETE$+'|||ロ':WBYTE 11,16,7,1,CC$+LEFT$(BANGO$,6)
+MID$(NU$,13):WBYTE 13,18,7,1,CC$+LEFT$(BANGO$,4)+'!!!!!a''#2#0':XX=25:YY=18
1360 CS=4:IF TYPE=2 OR TYPE=1 THEN CS=2 ELSE IF TYPE=0 THEN CS=1
1370 GOSUB *INPT2:CC=AA:CK=AA
1380 XX=0:YY=32:GOSUB *MAKEDATA
1390 IF TYPE=1 OR TYPE=3 THEN XX=8:YY=32:GOSUB *MAKEDATA
```

```
1400 IF TYPE=2 OR TYPE=3 THEN XX=0:YY=40:GOSUB *MAKEDATA
1410 IF TYPE=3 THEN XX=8:YY=40:GOSUB *MAKEDATA
1420 FOR II=0 TO CS-1:RBYTE 22+(CK+II)¥ 16,1+(CK+II)MOD 16,7,CHR$(CK+II):NEXT
1430 LINE(4,147)-(638,198),1,BF:GOTO 520
1440 *LD
1450 WBYTE 13,15,5,1,"ﾚ!!"+CC$+LODE$+"!!!ﾛ":WBYTE 11,16,7,1,CC$+LEFT$(BANGO$,6)
+MID$(NU$,13):WBYTE 13,18,7,1,CC$+LEFT$(BANGO$,4)+"!!!!!a!!#2#0":XX=25:YY=18
1460 CS=4:IF TYPE=2 OR TYPE=1 THEN CS=2 ELSE IF TYPE=0 THEN CS=1
1470 GOSUB *INPT2:CC=AA
1480 RBYTE 0,0,7,CHR$(CC):CC=CC+1
1490 IF TYPE=1 OR TYPE=3 THEN RBYTE 1,0,7,CHR$(CC):CC=CC+1
1500 IF TYPE=2 OR TYPE=3 THEN RBYTE 0,1,7,CHR$(CC):CC=CC+1
1510 IF TYPE=3 THEN RBYTE 1,1,7,CHR$(CC)
1520 FOR XX=0 TO 15
1530 GET@(XX*2,0)-STEP(0,15),HX:PUT@(XX,32),HX,PSET:NEXT
1540 GOSUB *CWRITE:GOTO 520
1550 *SAK
1560 CS=1:WBYTE 14,15,5,1,"ﾚ!!"+CC$+SAKU$+"!!!ﾛ":WBYTE 11,16,7,1,CC$+LEFT$(BANG
O$,6)+MID$(NU$,13):WBYTE 13,17,7,1,CC$+LEFT$(BANGO$,4)+"!!!!!a!!#2#0":XX=25:YY=1
7
1570 GOSUB *INPT2:C1=AA:WBYTE 10,18,7,1,"#T#O!!"+CC$+LEFT$(BANGO$,4)+"!!!!!a!!#2
#0":XX=25:YY=18:GOSUB *INPT2:C2=AA:IF C1>C2 THEN SWAP C1,C2
1580 LINE(4,160)-(638,198),1,BF:WBYTE 5,16,7,1,CC$+LEFT$(BANGO$,4)+"!!!!!!!!$+$i
!!!!!!!!"+WO$+SAKU$+SHIM$:LOCATE 14,20:PRINT HEX$(C1)+"      "+HEX$(C2)
1590 WBYTE 13,17,7,1,YORO$:I$=INKEY$:IF I$<>"N" AND I$<>"Y" THEN 1590
1600 LOCATE 14,20:PRINT"              ":LINE(4,147)-(638,198),1,BF:IF I$="N" THEN 520
1610 FOR II=C1 TO C2:POLL II,STRING$(48,"0"):XX=22+II ¥ 16:YY=1+II MOD 16
1620 F(II)=0:RBYTE XX,YY,15,CHR$(II):LOCATE XX,YY:COLOR 4:PRINT CHR$(II)
1630 NEXT:COLOR 7:GOTO 520
1640 *PENC
1650 WBYTE 14,15,5,1,"ﾚ!!"+PENC$+"!!!ﾛ":WBYTE 14,16,5,1,"?'"+MID$(NU$,11)
1660 WBYTE 14,17,7,1,"#C#O#L#O#R!!#X!!a!!#0":XX=24:YY=17:GOSUB *INPT:CX=AA
1670 WBYTE 14,18,7,1,"#C#O#L#O#R!!#Z!!a!!#0":XX=24:YY=18:GOSUB *INPT:CZ=AA
1680 CC(1)=CX:CC(2)=CZ:LINE(32,70)-STEP(15,8),CX,BF:LINE(32,80)-STEP(15,8),CZ,BF
:LINE(4,147)-(638,198),1,BF:GOTO 520
1690 '● FILER ●
1700 *FIL
1710 AD$="#D#A#T#A!!":WBYTE 15,15,5,1,"ﾚ!!#F#I#L#E#R!!!ﾛ":WBYTE 8,16,7,8,BANGO$
+RET$:OD1$(0)="#1!D"+AD$+"#S#A#V#E":OD1$(1)="#2!D"+AD$+"#L#O#A#D":OD1$(2)="#3!D#
P#R#O#G#R#A#M"
1720 FOR II=0 TO 2:WBYTE 1+II*13,17,7,8,OD1$(II):NEXT:WBYTE 1,17,2,8,OD1$(0):II=
1
1730 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 1760 ELSE IF I$<"0" OR I$>"3" THEN 1730
1740 WBYTE 1+(II-1)*13,17,7,8,OD1$(II-1):II=VAL(I$)
1750 WBYTE 1+(II-1)*13,17,2,8,OD1$(II-1):GOTO 1730
1760 LINE(4,147)-(638,198),1,BF:WBYTE 12,16,7,8,NU$
1770 ON II GOTO *DSA,*DLO,*PRG
1780 *DSA:WBYTE 13,15,5,1,"ﾚ!!"+MID$(OD1$(0),5)+"!!!ﾛ"
1790 LOCATE 16,23:LINE INPUT NN$:NN=LEN(NN$)
1800 LOCATE 16,23:PRINT STRING$(15," "):IF NN>6 OR NN<1 THEN 1790
1810 LINE(4,160)-(638,198),1,BF:WBYTE 18,16,7,1,WO$+"#S#A#V#E"+SHIM$
1820 LOCATE 11,20:PRINT NN$
1830 WBYTE 13,18,7,1,YORO$:I$=INKEY$:IF I$<>"Y" AND I$<>"N" THEN 1830
1840 LOCATE 11,20:PRINT "          ":LINE(4,147)-(638,198),1,BF
1850 IF I$="N" THEN 520 ELSE WBYTE 16,16,7,1,"#S#A#V#E"+CHU$
1860 OPEN NN$+".edi" FOR OUTPUT AS #1
1870 FOR II=&H20 TO &HEF:PRINT #1,F(II):NEXT:CLOSE
1880 BSAVE NN$+".bin",&H58CF,10033:LINE(4,147)-(638,198),1,BF:GOTO 520
1890 *DLO:WBYTE 13,15,5,1,"ﾚ!!"+MID$(OD1$(1),5)+"!!!ﾛ"
1900 LOCATE 16,23:LINE INPUT NN$:NN=LEN(NN$)
1910 LOCATE 16,23:PRINT STRING$(15," "):IF NN>6 OR NN<1 THEN 1900
1920 LINE(4,160)-(638,198),1,BF:WBYTE 18,16,7,1,WO$+"#L#O#A#D"+SHIM$
1930 LOCATE 11,20:PRINT NN$
1940 WBYTE 13,18,7,1,YORO$:I$=INKEY$:IF I$<>"Y" AND I$<>"N" THEN 1940
1950 LOCATE 11,20:PRINT "          ":LINE(4,147)-(638,198),1,BF
1960 IF I$="N" THEN 520 ELSE WBYTE 16,16,7,1,"#L#O#A#D"+CHU$
1970 OPEN NN$+".edi" FOR INPUT AS #1
1980 FOR II=&H20 TO &HEF:INPUT #1,F(II):NEXT:CLOSE
1990 BLOAD NN$+".bin":LINE(4,147)-(638,198),1,BF:COLOR 4
2000 FOR II=&H20 TO &HEF:XX=22+II ¥ 16:YY=1+II MOD 16
2010 RBYTE XX,YY,8," ":LOCATE XX,YY
2020 IF F(II)=1 THEN RBYTE XX,YY,7,CHR$(II) ELSE PRINT CHR$(II)
2030 NEXT:COLOR 7:RBYTE 36,15,7,"/"+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"\":GOTO 520
2040 *PRG:WBYTE 15,15,5,1,"ﾚ!!"+MID$(OD1$(2),5)+"!!!ﾛ"
2050 LOCATE 16,23:LINE INPUT NN$:NN=LEN(NN$)
2060 LOCATE 16,23:PRINT STRING$(15," "):IF NN>10 OR NN<1 THEN 2050
2070 LINE(4,160)-(638,198),1,BF:WBYTE 19,16,7,1,WO$+"#P#R#O#G#R#A#M"+SHIM$
2080 LOCATE 9,20:PRINT NN$
2090 WBYTE 13,18,7,1,YORO$:I$=INKEY$:IF I$<>"Y" AND I$<>"N" THEN 2090
2100 LOCATE 9,20:PRINT "              ":LINE(4,147)-(638,198),1,BF
2110 IF I$="N" THEN 520 ELSE WBYTE 14,16,7,1,"#P#R#O#G#R#A#M"+CHU$:LN=20000
2120 OPEN NN$ FOR OUTPUT AS #1
2130 FOR II=&H20 TO &HEF
2140 IF F(II)=0 THEN 2210
2150 RBYTE 0,2,15,CHR$(II):FOR JJ=0 TO 7:XX=JJ*2:GET@(XX,16)-(XX,23),HX
2160 PUT@(JJ,24),HX,PSET:NEXT:DA$=""
2170 FOR II1=0 TO 2:FOR JJ1=0 TO 7:GET@(0,24+JJ1)-STEP(7,0),HX
2180 DA$=DA$+RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(VARPTR(HX(2))+II1)),2):NEXT:NEXT
2190 PR$=STR$(LN)+"POLL"+STR$(II)+","+CHR$(&H22)+DA$+CHR$(&H22)
2200 PRINT #1,PR$:LN=LN+10
2210 NEXT:CLOSE:LINE(4,147)-(638,198),1,BF:GOTO 520
2220 *WAKUW
2230 LINE(79,7)-(WX(TYPE),WY(TYPE)),7,B:RETURN
2240 *CWRITE
2250 FOR XX=0 TO MX(TYPE):FOR YY=0 TO MY(TYPE)
2260 P=POINT(XX,32+YY):C(XX,YY)=P:RBYTE 5+XX,1+YY,8+P,"/"
2270 LINE(XX*2,YY)-(XX*2+1,YY),P:NEXT:NEXT:LINE(4,147)-(638,198),1,BF:RETURN
2280 *INPT2:AA=&H20:AH=2:AL=0
2290 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 2330 ELSE II=VAL("&H"+I$):IF I$="" OR II<0 OR
 II>15 THEN 2290
2300 AH=II:WBYTE XX,YY,7,1,"#"+HEX$(AH):A=USR(0)
2310 I$=INKEY$:IF I$=CHR$(13) THEN 2330 ELSE II=VAL("&H"+I$):IF I$="" OR II<0 OR
 II>15 THEN 2310
2320 AL=II:WBYTE XX+1,YY,7,1,"#"+HEX$(AL):A=USR(0):AA=AH*16+AL:GOTO 2290
2330 AA=AH*16+AL:IF AA>&HF0-CS OR AA<&H20 THEN WBYTE XX,YY,7,1,"#2#0":GOTO *INPT
2 ELSE RETURN
2340 *INPT:AA=0
2350 AA$=INKEY$:IF AA$="" THEN 2350
2360 IF AA$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE IF AA$<"0" OR AA$>"7" THEN AA$="0"
2370 AA=VAL(AA$):AA$="#"+CHR$(&H30+AA):A=USR(0):WBYTE XX,YY,7,1,AA$:GOTO 2350
2380 *MAKEDATA:DA$=""
2390 FOR II=0 TO 2:FOR JJ=0 TO 7:GET@(XX,YY+JJ)-STEP(7,0),HX
2400 DA$=DA$+RIGHT$("00"+HEX$(PEEK(VARPTR(HX(2))+II)),2):NEXT:NEXT
2410 F(CC)=1:POLL CC,DA$:CC=CC+1:RETURN
2420 *HYOU:HELP OFF:WIDTH 80:COLOR 7
2430 CLS 3:WBYTE 11,1,7,0,"#C#H#A#R#A#C#T#E#R!!#T#A#B#L#E"
2440 FOR I=&H20 TO &HEF STEP 16:LX=((I-32)/16)*6:LOCATE LX,4:PRINT HEX$(I)
2450 LOCATE LX,21:PRINT HEX$(I+15)
2460 FOR J=0 TO 15
2470 COLOR 7-F(I+J)*2:LOCATE LX,J+5:PRINT CHR$(I+J);:COLOR 7:PRINT ":"
2480 RBYTE LX/2+1,J+5,15,CHR$(I+J)
2490 NEXT:NEXT
2500 LOCATE 0,24:PRINT "HIT SPACE KEY.";
2510 WHILE IEEE(2)=0:WEND:WIDTH 40,25:CLS 3
2520 FOR I=0 TO 15:LOCATE 4,I+1
2530 PRINT HEX$(I)+STRING$(16," ")+HEX$(I)+" "+HEX$(I)+STRING$(13," ")+HEX$(I)
2540 NEXT
2550 LOCATE 5,0:PRINT A$:LOCATE 5,17:PRINT A$
2560 LOCATE 24,0:PRINT MID$(A$,3,13):LOCATE 24,17:PRINT MID$(A$,3,13)
2570 GOSUB *WAKUW:COLOR 4:LINE(4,147)-(639,199),1,BF
2580 LINE(0,144)-(639,199),7,B
2590 X=0:Y=0:RBYTE 5,1,15,"\":ERASE C:DIM C(15,15)
2600 FOR II=&H20 TO &HEF:XX=22+II ¥ 16:YY=1+II MOD 16
2610 RBYTE XX,YY,8," ":LOCATE XX,YY
2620 IF F(II)=1 THEN RBYTE XX,YY,7,CHR$(II) ELSE PRINT CHR$(II)
2630 NEXT:COLOR 7:RBYTE 36,15,7,"/"+CHR$(&H1D)+CHR$(&H1F)+"\"
2640 COLOR 0:LOCATE 0,2:PRINT "■":PRINT "■":PRINT "■":PRINT "■":COLOR 7
2650 WBYTE 1,6,7,0,"?'":WBYTE 0,7,7,0,"#X!D":WBYTE 0,8,7,0,"#Z!D"
2660 LINE(32,70)-STEP(15,8),CC(1),BF:LINE(32,80)-STEP(15,8),CC(2),BF:RETURN 540
2670 '●● Last version 1987 / 05 / 30 ●●
```

予告どおり、今月から気分も一新、よそおいも新たにして新登場、ということになるハズだったけど、見てのとおりそれほど変わってはいない。タイトルに「新」がついているだけである。よくある手(パターン)である。まあ、目先が変わっていいとは思うのだけれど。

しかし、なにごとも急激な変化は、混乱を招くもと。担当者としても、創刊以来続いてきた「Q&Aコーナー」の伝統に対しては、いかんともしがたい面もあったのだよ。であるから、少しずつ変えていくしかないのである。なかなか大変なんだけど、気長に期待していてくださいね。

「新Q&A」コーナーのトップを飾るのは、この質問。マルセル・プルーストふうに。題して「失われた漢字コードを求めて」。

Q NECのPC-8801FHとスターのAR-2415を使っています。印字をあて名書きなどで縦書きにしたいことがありますが、①(リスト1)のように実行しても縦書きになりません。②(リスト2)のように漢字コードにするとうまくいきます。なぜでしょうか?
また、漢字コードのことなのですが、「蘂」と「蕊」の字のコードが本体とプリンターで、まるっきり逆になっているのです。これはどういうことなのでしょうか?

(北海道/遠藤秀正)

A スターのAR-2415は136ケタの24ドット漢字プリンターで(いいプリンター、使ってますね)、NECのNM-9900というプリンターと互換性があります。また、そのNM-9900は、同じNECのPC-PRシリーズとも、コード体系などがほとんど同じになってます。というわけで、プリンターとしては、ごく一般的な仕様のものであり、とくにプリンターによるものではなさそうです。

では、どうしてでしょうか? まず第1の質問ですが、これは、漢字コードとふつうの文字コードとのちがいから起きているものです。

ふつう、キーボードから直接打てるアルファベットや数

■リスト1
```
LPRINT CHR$(27);"t";
LPRINT "北海道"
```

■リスト2

```
LPRINT CHR$(27);"t"

LPRINT CHR$(&H4B);CHR$(&H4C);CHR$(&H33);CHR$(&H24);CHR$(&H46);CHR$(&H3C);
```

字、カタカナなどの半角の文字は、1バイト（8ビット）で表されます。対して、漢字などの全角文字は、2バイトです。ささいなちがいですが、コンピュータにしてみれば、たとえば2バイトのコードがあった場合、はたしてそれが漢字コードなのか、それとも1バイトの文字コードが2つ連続してあるのかは、区別がつきません。したがって、漢字をあつかう場合は、その2バイトのコードが漢字であることをはっきり示してやる必要があります。その方法にはいろいろありますが、プリンターに印字させる場合は、ふつう漢字コードの前に、「ここからあとは漢字だよ」というコード（印字制御コードといいます）を送ってやります。PC-PRシリーズの場合は、

横書き　CHR$（27）；“K”　（ESC “K”）
縦書き　CHR$（27）；“t”　（ESC “t”）

となっています。それぞれ、ほかの印字制御コードが来るまで、それは有効です。ですから、質問者のように漢字を縦書きで印字させるには、リスト2のようにすればいいわけです。では、リスト1はどうでしょう。これはN88-漢字BASICを使ってのもので、一見うまくいきそうですが、じつはダメ。なぜかというと、漢字BASICでは、LPRINT文中で“　”（ダブルコーテーション）の中に漢字があると、そのつど横書きの漢字印字制御コードを送っているからです。これは漢字と半角文字が混在する場合を考えてのことですから、しかたありません。縦書きをするときは、ちょっとめんどうですが、リスト2の方法しかないようです。

さて、次は第2の質問。これはちょっと興味深い問題です。遠藤さんの手紙では、次のようになっています。

蘂　本体＝&H3C49　プリンター＝&H6922
蕊　本体＝&H6922　プリンター＝&H3C49

そんなことがあるのだろうか？と思って、編集部のマシンを調べたところ、はたして見事に2つに分かれてしまいました。

具体的には、FM77AV40/20、X1 turbo Z、X68000などの比較的新しいマシンは、AR-2415と同じく「蘂」のコードが&H6922になっているのに、NECのプリンターとパソコンすべて、初期のX1シリーズやFM77AVまでのFMシリーズは、「蘂」のコードが&H3C49になっています。まるでミステリーのような話ですが、しかし理由はちゃんとあります。

シャープのプリンターMZ-1P17のマニュアルを見てわかったのですが、じつは、1983年にJIS漢字コードが改正されていて、一部字体の変更、第1水準と第2水準との間で古い字体と新しい字体の入れかえが行われています（表1）。この改正JISによっているかどうかで、このようなちがいが出てくるのです。

古い字体と新しい字体ですので、基本的にはそれほど問題はありませんが、本体とプリンターの組み合わせ方によっては、異なった字体が出てくるので、よく調べてみる必要がありそうです（困ったものだ）。

結論。なにはともあれ、世の中にはまだまだわからないことが多いものです。

■表1

●字体の変更

コード	改正前	改正後	コード	改正前	改正後
3135	爵	爵	4139	噌	噌
352B	徽	徽	463E	鴇	鴇
3674	喰	喰	4757	牌	牌
3C48	屢	屡	4C62	籾	籾
3755	荊	荊			

●第1水準と第2水準の入れかえ

コード	新第1水準	新第2水準	コード	コード	新第1水準	新第2水準	コード
3033	鯵	鰺	724D	4128	賎	賤	6C4D
3229	鴬	鶯	7274	445B	壷	壺	5464
3342	蛎	蠣	695A	4557	砺	礪	626A
3349	撹	攪	5978	456E	梼	檮	5B6D
3376	竃	竈	635E	4573	涛	濤	5E39
3443	潅	灌	5E75	4676	迩	邇	6D6E
3452	諌	諫	6B5D	4768	蝿	蠅	6A24
375B	頚	頸	7074	4930	桧	檜	5B58
395C	砿	礦	6268	4B79	侭	儘	5056
3C49	蕊	蘂	6922	4C79	薮	藪	692E
3F59	靭	靱	7057	4F36	篭	籠	6446

MZ-1P17のマニュアルより

Q **MSXを持っています。スロットが2ついていますが、どのように使ったらいいのかわかりません。どのように活用したらいいでしょうか。**

（東京都／矢島新一）

A MSXのスロットは、ROMカートリッジのゲームソフトを差しこんで遊ぶのがごくふつうの使われ方だと思いますが、それ以外にもいくつかの用途があります。もともとここは、ROMカートリッジ以外にも、さまざまな周辺機器などが接続できるようになっています。これによって、MSX本体にいろいろな機能をつけ加えることができます。

たとえば、MSX-AUDIOと呼ばれる音楽ユニット。こ

れは、MSX用に開発された音楽用のLSIで、9チャンネルのFM音源と3チャンネルのPSG、および約8秒間のデジタル録音再生が可能なADPCMがついていて、MSXの音楽機能を大幅に性能アップさせます。

製品は、ナショナルから「AI-シンセ」(FS-CAI)という名前で出ています。

また、流行のパソコン通信を行うための、パソコンと電話をつなぐモデム装置も、ナショナルやソニーから出ています(ナショナル「AIネット」2万9800円。ソニー「HBI-1200」3万2800円)。そのほか、増設用のメモリーや3.5インチのフロッピーディスクなどもありますが、これらはすべて、スロットを使って接続します。

なお、MSXでは、スロットは本体内に最大4つ、また1つのスロットには4つのスロットがつけられますから、全部で16のスロットをもつことができます。ゲームだけでなく、いろいろなことに使えるようなりますから、うまく活用してみてください。

Q タスクとジョブのちがいについて教えてください。あと、できれば、マルチタスクとマルチジョブのちがいも。(岡山県／加藤雅浩)

A 英語の辞書で調べると、どちらも「仕事」と出てきます。コンピュータにとっても、2つともプログラムのことで同じなのですが、ゲンミツにみると、少々意味がちがいます。

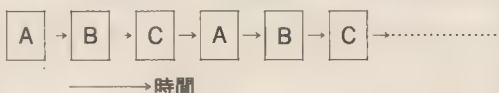
まず「ジョブ」ですが、これは、人間がコンピュータに対して仕事をさせる1つの単位のことです。たとえば、ゲーム、ワープロ、給与計算といったもので、通常これらのプログラムは、いくつかのプログラムが集まってできていますが、それらがまとまって1つになったものを、それぞれ「ジョブ」といいます。1つのちゃんとした「仕事」ということでしょうか。なお、このことばは、IBMが使っていたもので、現在ではあまり使われません。今では、さしずめ「アプリケーション」というところです。

次に「タスク」ですが、これはコンピュータのOS(オペレーティング・システム)が管理できるプログラムの最小単位のこと。1つのまとまったプログラムを、細かく分割したものの一つです。ある時間内にコンピュータが実行できるプログラムの最小単位となります。このことは質問の後半部分にも関係してきます。すなわち「マルチタスク」や「マルチジョブ」というのは、1つのコンピュータで、同時に複数のプログラムを動かすことであり、コンピュータの動作時間を細かく分けて、いくつものプログラムを次々と少しずつ動作させていけば、見かけ上複数のプログラムが動いていることになります(図1)。このことを「タイムシェアリング・システム(時分割処理)」などといいますが、その場合、その分割された時間内に実行されるプログラムのことを、「タスク」といいます。なお「ジョブ」同様、「タスク」も古いことばで、今なら「プロセス」というのがふつうです。また、「マルチジョブ」と「マルチタスク」とは、さっきも書いたとおりのこと。基本的にやってることは同じで、たいした意味のちがいはありません。

■図1

ABCという3つのプログラムがある場合

A → B → C → A → B → C →……………

────→時間

と少しずつ分割して行うのを
タイムシェアリングといいます

Q PC-8801mkⅡMRで使ったソフトは、ほかの88シリーズでは使えないといいますが、本当なのでしょうか?
(茨城県／菅原学)

A 本当です。えっ? これだけじゃやっぱりマズイかな。では、理由。

PC-88シリーズのMRやMH、それにPC-88VAには、1Mバイトの5インチ2HD(両面高密度)のディスクドライブがついています。このドライブは、2HDのディスケットだけでなく、ほかの88シリーズで標準の5インチ2D(両面倍密度)のディスケットも読み書きできるようになっています。したがって、PC-88用のソフトであれば、メディアのちがいに関係なく、動くようになっています。

ただし、同じ5インチ2Dが使えるとはいえ、ディスクのトラック幅が若干ちがっています。したがって、読むだけならなんでもないのですが、MRやMHなどのほうでデータの書きこみを行うと、そのトラック幅の関係から、ほかの88シリーズの5インチ2Dのディスクドライブでは読むことができず、したがって使えない、ということになるのです。

ただし、これもケース・バイ・ケースであって、必ずしもそうなるわけではないそうです。しかし、少なくともディスクに書きこみがされるソフトは、使えなくなる可能性があるので、使っているMRやMH専用と考えておいたほうが無難です。なお、プロテクトシールのはってある、読みこみしかしないようなディスクは、どちらで使っても問題はありません。

好評! ダ・ビンチ コーナー

Q PC-8801用「ダ・ビンチ」で使えるプリンターのうち、はがきが使用できる機種を教えてください。
(岐阜県／沢田智明)

A PC-8801用ですと、「ダ・ビンチ講座」の白井さんも使っているPC-PR101TLがいいと思います。カラ

ーの熱転写プリンターですし、漢字なども打てます。ただし、はがきに印字するには多少くふうや慣れが必要でしょう。なぜなら、はがきは厚くて小さいから、プリンターでは出力しにくいのです。でも、できないことはありませんから、くふうして慣れてください。それと、カラー熱転写プリンターは本体価格は安いのですけれど、カラーリボンは1000円くらいして、1本で5枚くらいの絵しか出力できませんから、カラーの絵を出力するには1枚200円くらいかかることを知っておいてください。それから、熱転写プリンターでプログラムのリストを出力するときなどにカラーリボンは使わないことです。黒リボンを使ってください。じつは黒リボンも使わずに、ファクシミリ用の感熱紙を切って使うと、きれいで安上がりです。熱転写プリンターを使っている方は、プログラム出力や、カラーの出力テスト用に感熱紙を使うといいですよ。

Q 85年2月号に誌上発表された「ダ・ビンチ」を入力しましたが、市販されているものと少し異なるようです。直せないでしょうか。

（兵庫県／河合宏億、北海道／武田一芳）

A 残念ながら、誌上発表版はプロトタイプということで市販版とはだいぶ異なります。「ダ・ビンチ」は比較的安い価格ですから、どうか新しいのを購入してください（広告が、GGギャラリーの裏にあります）。

Q 「ダ・ビンチ」について質問します。

①カセットサイズのプリンター出力とはどういう意味ですか。

②「曲線を引く」アイコンがありますが、マウスが必要なのですか。

③PC-8800シリーズ用のマウスPC-8872は使えますか。

④PC-PR201TL/101TL、PC-VC101プリンターは使えますか。

⑤入出力デバイスとは何ですか。

⑥画面で729色を表示しておいて、カラーハードコピーをとると、プリンターの8色になるのですか。

⑦白井さんの「ダ・ビンチ講座」で出てくる「さくらいのスター・トレーバー」とは何ですか。

（北海道/石若哲也）

A たくさんの質問ですが、簡単にお答えします。

①「ダ・ビンチ」のプリンター出力は、使用するプリンターの印字ヘッドの縦方向のピンの数によって、出力できる絵の大きさが決まっています。24ドットのプリンター（漢字プリンターはだいたいこの型です）では、3種類の絵の大きさを出力でき、(1)だいたいカセットレーベルの大きさ(2)だいたい便せんの大きさ(3)A4くらいの大きさの3種です。カセットサイズで出力すると、カセットテープのレーベルとして使えます。

②「曲線を引く」機能はマウス、デジタイザー、スタイラスペン型の、手で自由に方向指示のできる装置用に作った機能です。「ダ・ビンチ」は少し古い時期に設計されたこともあって、キーボードで使えることを基本にしています。キーボードでは、テンキーを使っても8方向しか指示できませんから、連続曲線を手で指示する形では実現できないのです。ただ、ここで注意をうながしておきたいと思いますが、マウスでこの連続曲線を引く機能を使っても、乱暴に線を引くことはできても、えんぴつでかくような感じには線は引けません。マウスのよさは、この連続曲線を引く機能で出るのではなくて、キーボードに比べて、全体として操作性が格段によくなることです。

③PC-8872マウスはPC-8801mkⅡSR以後の機種で標準装備されたI/Oコネクターに接続して使うI/Oポートマウスです。「ダ・ビンチ」では、PC-8872が発表される前に、日本エレクトロニクスから出されていたNEOSマウス（I/Oポート型）をサポートしていましたので、「ダ・ビンチ」の中のマウス用ソフト（ドライバーと呼んでいます）の名前は、“NEOS. INP”となっています。道具箱アイコンを選び、サブメニューアイコンの右端の入力装置アイコンを選ぶと、中央にウインドーが開き、使える入力装置のリストが出ますので、その中から“NEOS. INP”を選んでください。

④PC-PR201TL/101TLは使えます。色が薄くなるという方は、マニュアルを見て、ディップスイッチの設定方法の中のネイティブモード／コピーモード切りかえのところをコピーモードにしてください。PC-VC101については使えるかどうかの確認ができていません。

⑤デバイスというのは英語のDeviceのことで、装置という意味です。入力や出力用の装置という意味に使われます。

⑥「ダ・ビンチ」では729色表示ができるとマニュアルにも書いてありますが、実際のデジタルディスプレイでは、画面の色は黒も入れて8色しか表示できません。729色を表現しているのは、これら8色の点を混ぜ合わせて中間色を感じさせているだけです。緑と黄を市松模様に表示すると、黄緑色に見えるといったぐあいです。プリンターに出力しても同じで、虫めがねで拡大してみると、一つ一つの点は8色しかないことがわかります。

⑦さくらいのスター・トレーバーは、半透明のシールになった印刷用紙です。セロファンテープのようにつやつやしていると、プリンターの色が写りませんが、メンディングテープのように表面がつや消しになっているとカラーの色が出力できます。さくらいのスター・トレーバーは、ちょうどメンディングテープのようなもので、台紙との間にシール糊がついていますから、これに絵を出力して、キーホルダーやカバンにはりつけることができるので便利です。大きい文房具店に問い合わせて、あれば使ってみてください。それでは、また来月。⊠

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。
そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。
右のアンケートはがきの各項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、30名の方に特選パソコン用カセットテープ、50名の方に特選マジックカッターをさしあげます。締め切りは11月8日の消印まで有効です。

●はがきへの記入の仕方

はがき表の下半分には、住所、氏名を記入する欄のほかに、各質問に回答するための空所があるので、それぞれに記入してください（なるべく全部の欄に記入願います）。
はがき裏は、毎号の記事に対して、3段階で評価をいただく欄です。おもしろかったら3に○、まあまあなら2に○、つまらなかったら1に○をしてください。必ず3、2、1のどれかに○をつけるようにしてください（表紙は、よい、ふつう、悪いのどれかに○を）。
そのほか本誌を読んでのご感想やお気づきの点などあれば下の空欄に自由に書き入れてください。
今後も読者のニーズに敏感な、楽しくて役に立つ、ビビッドな雑誌づくりにまい進してまいります。みなさんのご協力をよろしくお願いするしだいです。

契約編集者&ライター募集

POPCOMでは、パソコンゲームの紹介記事、ソフトハウスの取材記事などの書ける編集者、ライターを募集しています。
パソコンやパソコンゲームについて知識のある、大学生および社会人で、28歳以下の方。
経験者は優遇します。
待遇／固定給あり。
応募／希望者は履歴書（写真つき）を郵送してください。追って面接日を通知します。
あて先／〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル(株)新企画社ポプコム編集部「契約編集者&ライター募集」係

●フォローラウンジ●

10月号P.31の記事のタイトルに「スーパーゴルフII」とありましたが、これは「ワールドゴルフII」のまちがいでした。「ワールドゴルフII」は、エニックスより、今秋発売の予定。対応機種はPC-88VA／PC-8801FH、MH／PC-8801mkIISR／FR／MR／TRです。

郵便はがき

料金受取人払

101-□□

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

(受取人)

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
(株)新企画社
POPCOM編集部
アンケート係(行)

郵便番号		電　話		年　齢
ご住所				
フリガナ		ご職業・学校学年		性　別
お名前				男・女
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト		
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	はい・いいえ	
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌(マイコン誌以外)		
今後、出版してほしいマイコン関係の本は				

(切手をはらずにお出しください)　　11月号

キリトリ線

アンケート回答欄

今月号の各記事について、おもしろかったものを3、まあまあのものを2、つまらなかったものを1として、評価の欄にある各番号に○印をつけてください。

記　　事	評価	記　　事	評価
最新人気ゲームの徹底的研究	3・2・1	サバッシュ通信	3・2・1
いわゆるひとつの野球ゲーム	3・2・1	かじってみようコンピュータ言語	3・2・1
超新作レビュー	3・2・1	ソフトハウス年末年始身上調査	3・2・1
MSX新作ソフト紹介	3・2・1	まんが・ガンダーラ	3・2・1
袋トジ・ドラスレファミリー	3・2・1	パソコン入門講座	3・2・1
同時進行RPGレポート	3・2・1	テクノダム	3・2・1
アミューズメントレーダー	3・2・1	新・入門者のQ&A	3・2・1
アイドルネットワーク	3・2・1	ポプコムネットへのおさそい	3・2・1
ダ・ピンチ二人三脚	3・2・1	新刊図書紹介	3・2・1
海外ソフトウェアダイジェスト	3・2・1	全国BBSおじゃま放浪記	3・2・1
超機能マシン登場　PCエンジン…	3・2・1	オリジナルプログラム	3・2・1
マンスリーソフトレーダー	3・2・1	ニューポプコミュニティ	3・2・1
ベストソフト30	3・2・1	まんが・サイキックウォー	3・2・1
RANDOMFILE	3・2・1	カセットレーベル	3・2・1
MSX2新機種レポート	3・2・1		
円丈のドラゴンスレーヤー	3・2・1		
こいしみみのあたしは左巻き	3・2・1		
わくわくサウンド倶楽部…	3・2・1	表紙	よい・普通・悪い

本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました。

キリトリ線

ポプコムネットへのおさそい
全国草の根BBS大会レポート

9月23日に東京北の丸公園内の科学技術館で開催(かいさい)されたパソコン通信仲間のお祭り「全国草の根BBS大会」をレポートします。まあ、パネルディスカッションの内容まではレポートできませんが、写真集でレポートします。ご協力いただきました科学技術館はじめNTT、協賛各社にお礼を申し上げます。来年もやりましょうネ。

協賛メーカー

(株) NTT
(株) NEC
(株) SONY
(株) 東芝
(株) ランド・コンピュータ
(株) TSL
(株) テレック
(株) 立石電気
(株) 日本オー・エス
(株) インフォテック

第1回 全国草の根BBS大会 協賛NET

ADD-NET	西山秀夫	東京
ARCHI NET	樋口一希	東京
BeansNet Shonan	飛田	神奈川
Beta-NET	曽田英司	東京
BIO-NET	高峯	沖縄
Campus BBS		埼玉
CAP NET	森野	東京
CITY-NET TOKYO	[illegible]	東京
EPO-NET	石原宏	広島
EXE	酒井敏彦	東京
F・B・I	中村守利	東京
FP-NET BBS	[illegible]	東京
FSD BBS NETWORK	吉成雄一郎	東京
Fu-Draw Lab	土本 [illegible]	東京
HITO-NET	日吉徹	東京

▲協賛各社、協賛BBS(その1)。

JADA	藤森	東京
JIN-NET	鈴木仁	東京
JMCC大和	[illegible]	神奈川
JUG-CP/M	山本和彦	東京
KURO-NET	黒田央文	千葉
Lazy-NET	岡崎卓	東京
LEAF Libraly	山中	千葉
MEPA NET	山田	東京
OGASAWARA BBS	小笠原	茨城
OMC	金子一成	北海道
POPCOM-NET	大藤雄二	東京
SIN-NET	[illegible]	新潟
Take-NET	[illegible]	東京
The Succes	上田	横浜
TOY-BBS	大久保義則	栃木
VOICE-BANK	[illegible]	東京
X 倶楽部	山中秀夫	埼玉
YAB-NET	山県史朗	埼玉
YAS-NET	川内康裕	東京
[illegible]-NET	[illegible]	
黒犬 NET		東京
ココディナル金沢	[illegible]	石川
[illegible]	[illegible]	京都
電子村	[illegible]	東京
ナツメ ネット	ナツメ社	東京
[illegible]	吉市明人	大阪
ヒロミック・ネット	[illegible]	東京
[illegible]-NET	[illegible]	小田原

▲協賛BBS(その2)。

▲受付さんでーす。

◀98FELLOWSの家田さん。

▲ADD-NETのシュワッチさん。

▲FBIの峰岸さん。

▲THE SUCCESSの上田さん。

▲左がYAS-NET川内医師。

▲NTTはINSのデモ。

▲アスキーのまわし者サガノ。

▲パネラー。手前右はEXE酒井さん。

▲根アカもいるぜい!

▲ポプコムネットの会員。

▲会場で見つけた美人の大学生。

●新刊図書紹介

『マイクロコンピュータの誕生』の嶋 正利さん

LSI開発にかけた青春

あの世界初のマイクロプロセッサー4004が、アメリカのインテル社で開発されたのは、1970年のことだが、それはまさに、のちに来るマイコンブームの、偉大なる出発点だったといえよう。その4004は、日本のビジコン社の要請で、電子式卓上計算機用として開発されたものだが、それがキッカケとなって、多種多様のマイクロプロセッサー、ペリフェラル・コントローラー、マイクロコンピュータなどが続々と出現し、さまざまな電気製品やオフィス機器、自動車その他に、広く使われるようになったからだ。

歴史に「もし」はないといわれているけど、もしあの時点で4004が開発されていなかったら、現在のようなマイコン時代は来なかったはずである。

しかも興味深いのは、その画期的な開発を成功させたのが、日本人技術者だったこと。先ごろ、『マイクロコンピュータの誕生』という本を書いた嶋正利さんがその人だが、嶋さんは同書の中で次のように書いている。

「1969年6月20日、私はビジコン社の子会社、電子技研の社員として、同僚2人とともに、アメリカのインテル社に向かった。電子技研が製品化を急いでいた電卓用の汎用LSIを、インテル社と共同開発するためであった。これが結果的に1971年4月に発表された世界初のマイクロコンピュータMCS-4の開発につながったのだが、当時はもちろん、マイクロコンピュータを開発するなどということは、まったく念頭にもなかった」

▲嶋正利著「マイクロコンピュータの誕生 わが青春の4004」（岩波書店・1,700円）

そのとき、嶋さんはまだ20代という若さで、電子技研に入社したばかり。もちろん、初めての海外旅行で、英語も満足にしゃべれなかったという。当時はまだ海外旅行など夢みたいな話で、日本とアメリカの往復旅費が、大卒新入社員の年収と、ほぼ同じという時代だった。

そんな時代に、英語も十分にしゃべれない日本の若者が、アメリカの技術者といっしょに、前例のない新技術の開発に取り組んだのだから、なにかと苦労したことだろう。と同時に、さまざまな障壁を乗りこえて、画期的なLSIの開発に成功したときの喜びも、さぞかし大きかったにちがいない。

だから、嶋さんは本書に「わが青春の4004」というサブタイトルをつけているが、事実、本書は「新技術の開発にかけた若者の青春譚」としても、感動的で興

通信マニア必携のBBS名簿

♥月刊ASCII別冊「全国Bulletin Board Systemガイド'87」VS マイコンBASICマガジン別冊「パソコンBBS電話帳」

ここ数年、パソコン通信がさかんになるにつれて、ユニークなBBS（Bulletin Board System）が各地に誕生しているが、その最新情報を集めた本が2冊、あいついで刊行された。月刊アスキー別冊の『全国Bulletin Board System ガイド'87』と、マイコンBASICマガジン別冊の『パソコンBBS電話帳』が、それである。

どちらも、ほぼ同じ内容で、全国のBBSの住所、アクセス電話番号、運用時間、使用料金、入会方法、会費など、必要なデータが満載されているが、まず、『ガイド』のほうの大きな特色は、紹介するBBSを選ぶにあたって、

- 専用回線をもっている
- 基本的に24時間運用している

という基準をもうけたこと。だから、そこに紹介されているBBSは、安定した活動をしているものが多く、利用者は安心してアクセスできる。

そのように一定の基準をもうけて、紹介するBBSを88局に厳選したのは、ひとつの見識といってよかろう。

これに対して、『電話帳』のほうは、紹介されているBBSが約300と多いけれど、そのなかには、運用時間が1日に4～5時間だけ、というようなものもふくまれている。その規模や安定性は問わず、なるべく多くのBBSを紹介するようにしたのが、こちらの編集方針のようだ。

いずれにしても、これだけ多くのBBSの実態が、全国的規模で紹介されたのは、初めてのこと。パソコン通信のマニアにとっては、便利で必携のデータ集である。ただ、初めての試みのせいか、両者とも、

▲全国有力BBS協賛／アスキー書籍編集部責任編集「全国Bulletin Board System ガイド'87」（アスキー・780円）

味深いものがある。技術者をめざす大学生や高校生が読むと、新技術の開発とか共同研究の実態がよくわかり、大いに参考になるはずだ。

そういう意味で、もう1つ注目されるのは、嶋さんがもともと電子技術の専門家ではなかったこと。大学では有機化学を専攻したのに、卒業→就職するとき、化学関連企業が不況だったので、方向転換したのだという。

「私はその後も何回か、方向転換してきましたが、新しい技術や仕事に対して、つねに前向きに取り組んできた。それがよかったのだと思います。また私の場合、専門分野は異なっても、新技術の開発に必要な方法論だけは、大学時代にしっかりと学んでいた。大切なのは方法論なんですよ」

と、嶋さん――。だからこそ、あの伝説的な4004や8080、Z80、Z8000などの開発に、次々に成功したのだろう。

そんな嶋さんは昨年12月、アスキーの西和彦さんや、三井物産の大橋淳さんらと、ブイ・エム・テクノロジーという会社を設立。仮想マイクロプロセッサーや、指定分野向けマイクロプロセッサーを中心に、新たな開発に取り組み始めた。

「開発は麻薬みたいなもので、その魅力にとりつかれると、やめられなくなるんですよ」

偉大な業績の上に安住せず、チャレンジし続ける〝青年〟なのであった。

これが名古屋の真実だ！

♥三遊亭円丈著『雁道(GANMICHI)
――名古屋禁断の書』

あの『サバッシュ』や「円丈のドラゴンスレイヤー」で、POPCOMの読者にもおなじみの円丈師匠が、またまたおもしろい本を出したゾッ。その名も『雁道(GANMICHI)』っていう本だけど、雁道とは名古屋にある古い商店街で、円丈師匠はなんと、そこでお生まれになったのだと。そして、この本は名古屋生まれの円丈師匠が、わがフルサト・名古屋の真実の姿を、全国のみなサマに正しく伝えようと、渾身の力をこめて書きあげたものなのである。

●名古屋の人はなぜ、エビフリャアが好きなのか？

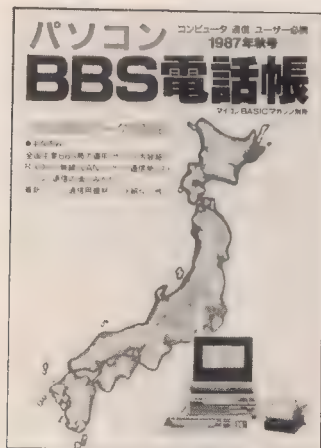
●名古屋の喫茶店ではなぜ、コーヒーのおつまみに、ピーナッツがつくのか??

●名古屋人がケチになったのは、徳川家康のせいだ!?

●名古屋の映画館ではなぜ、ロードショーが2本立てなのか？

もちろん、名古屋名物のキシメン、ミソカツ、赤ミソなどなどについても、その真実がしっかりと書かれているし、オマサン、トロクサイ、ドベ、イカンデカンワ……といった名古屋弁も難易度つきで、おもしろおかしく紹介されている。

名古屋といえば、あのタモリ発言なんぞのおかげで、全国のみなサマがたに、なにかと誤解されているようだが、円丈師匠の『雁道』を読めば、そんな誤解も、たちまち氷解するだろう。これからはもう『雁道』を読まずして、名古屋のことを語るなかれ、という時代なのだ。

その円丈師匠によると、江戸っ子の代表格みてェな落語家のなかには、意外なほど地方出身者が多いんだとか。とくに落語協会の会長なんざ、初代も2代目も3代目も、東京生まれじゃない。そんな真実までわかっちゃう点でも、すばらしい本である。　(海越出版社・980円)

▲マイコンBASICマガジン編集部／ツールボックス／デスクトップ編『パソコンBBS電話帳』(電波新聞社・1,500円)

やや雑な感じ。今後は毎年、これをもっと充実させる形で、新年度版を刊行するようにしてほしい。

初心者に親切な入門書

♥戸内順一著『はじめてのBASIC――
PC-8801FR・MR・FH・MH』

BASICの入門書も、ひところのものに比べると、ずいぶん読みやすくなってきた。書き手や出版社側が、パソコン関係の本を何冊も出しているうちに、どのような本づくりをすれば、初心者に理解しやすいか――ということが、よくわかってきたせいであろう。

本書などもその典型で、著者の戸内さんはこれまで『入門DISKBASIC』や『88の欲張り活用百科』そのほか、パソコン本を数多く手がけてきたヒト。その経験が十分に生かされているだけに、本書の解説はじつに読みやすく、初心者がとまどわないように気くばりされてる。

しかも、あつかわれている内容はかなり多彩で、BASICの基本命令を中心に、

ディスクの使い方やグラフィックス、音楽のことまで紹介。これだけマスターすれば、初心者でも、パソコンが十分に楽しめるはずだ。　(啓学出版・2,000円)

文ネエさんの全国BBSおじゃま放浪記

（第3回富良野・ICランド・ネットの巻）

「北の国から」でおなじみの富良野へやって来ました。この町の"ICランド・ネット"というBBSは道内で2番目に誕生したシニセ。観光情報がいっぱいの楽しいネットです。

▲木調家具で統一した「キッチンほうれん草」。

◀これがニンジン畑!?　雑草のたくましいこと。

札幌で歩くネットワークと対面

不思議におもしろい街、小樽をあとにしたその日の夕方、私たちなんと積丹半島のニンジン畑にいました。ここで麦わら帽をかぶり、腰には蚊取り線香をぶらさげて畑の草とりをしていたんです。そこは札幌の「キッチンほうれん草」という自然食レストランのマスターから紹介された、有機農業のTさんの畑でした。

有機農業を知るにはまず実践、とばかりに初対面の若い奥さんから「ハイ！　どうぞ」とカミソリと蚊取り線香を手わたされてしまったのです。これには正直いって少々面くらってしまったのですが、むむ、これも修業、一宿一飯の恩義と、いざ陣地に乗りこんだわけ。ところが、次には「えっ、これがニンジン畑!?」、「ウッソー！」と軽薄な悲鳴をあげそうになっていた。目前には、草がぼうぼうの野っ原が広がっていたのです。それでも、「ニンジン！　ニンジン！」と草をかき分けてみたら、なんと小指もあるかないかのニンジンの苗がまことに可憐に芽を出している。

やたらめったらに草を引きぬくなんてことはできません。ヘタするとやっと芽を出したニンジンの根っこまでいっしょにぬけてしまうから。そこでカミソリの登場というわけ。ニンジンにベタッとくっついている草は、たとえ根っこは残しても、せめてニンジンに日が当たるようにていねいにカミソリで切ってあげなくてはなりません。

ご存じここは北海道なので1戸あたりの農地は広い、広い。Tさんのニンジン畑はほかの作物に比べればまだ規模が小さいほうだというのに、私たちは次の日も朝5時に起き夕方まで草とりです。ところがどんなにニンジン畑をはいずりまわっても、ひとうねも満足にできなかったのです！

おまけにずっとしゃがんで（ええと、別名ウンチングスタイルとでもいいましょうか）やっていたので、翌日札幌にもどって道路を歩いたときは、ももがパンパンに張って、地に足がつかなくて転びそうになってしまったほど。ホントにものすごい経験をしました。

Tさんはご夫婦お2人だけであの広大な畑を夏の間は草とりにはいずりまわっているというのです。これだけで、まっすぐなきゅうりがほしいとか、冬でもトマトが食べたいとか有機野菜は高いとかいっている都会の消費者はみな一度はニンジン畑の草とりを経験すべきだ！なんていう過激な結論に達したほど。人間や自然の命を守るため、手軽な除草剤や殺虫剤などに頼らずに、身を粉にして野菜作りにはげんでいる有機農家の苦労をもう少し世間の人たちは知る必要がありそうですね。

札幌にもどり、さっそく「キッチンほうれん草」のマスター、平島さんにニンジン畑の報告に出かけたら、さんざん笑われてしまいました。この平島さんという方は、東京で長いことカメラマンの仕事をされていたのですが、もっと環境のいいところに住みたいと、8年前に一家で北海道に移ってこられたとの話。お店は3年半ほど前に開店したものですが、ちょうど北大病院の真ん前にあるせいか、昼休みには白衣姿のインターン生などでいっぱいです。食事やコーヒーがおいしいのはもちろんのこと、花と緑と木づ

くりのテーブルやイスがとてもすてきだし、禁煙室を広々と設けてあるのも満足。そして、平島さんの撮った写真を使ったオリジナルの絵はがきがすばらしいのです。「生きるために」と名づけられた写真の、花や鳥や動物たちの息をのむような美しさ……。いかに人間のエゴでいま自然を破壊し、生きとし生けるものの命をほうむり去ろうとしているかをせつせつと訴えてくれる。(☎011-747-7317)

おっと、思わず宣伝までしちゃったけれど、「キッチンほうれん草」を出たその足ですぐそばの北大へ行きました。ここで、先号紹介したOMCのメンバーの山田さんのご紹介で、旭川大学から研究員としてこちらへ来ていられる山本教授という方にお会いしたのです。じつはOMCのネットワークの上ではこの先生はとても有名。なにしろ、農業、福祉、医療、自然、などなど、とにかくいま私たちが真剣に考えなければならない分野に関して、じつにたくさんの情報や人脈をおもちなのです。その後の旅の中でも、この山本教授の名前がさかんに聞かれることになったわけですが、まるで世直しの水戸黄門さま（たとえが悪いかな？）みたいに、みなが尊敬している先生のようでした。先生はまもなく自分でもOMCに参加して、パソコン通信を始められるとのこと。でも、その前に十分〝歩くネットワーク〟という感じなのです。

道内2番目のBBSは観光情報がいっぱい

札幌に3日ほどいて情報を集め、ようやく道内一周の旅に出発しました。まずは札幌から車で2時間ほどの美唄市に行き、日本の消費者運動のなかでもまさに歴史的な活動をしている美唄消費者協会を訪ねました。ところが、外に出たらもう夕方。きょうはこの近くで車をとめて明日移動しようと無難なところでその夜は近くのお寺の境内で車中泊することに決めました。相棒のむとうさんと相談した結果、やっぱりひと言断っておこうとお寺さんを訪ねたら、和尚さんが「どうぞ、どうぞ、家の中へ入ってください」とじつに気軽に招き入れてくれたのです。おまけにご飯やお風呂までいただいてしまいました。

最初はちょっと照れてボソボソ話していた和尚さんですが、いっしょに晩酌をいただいているうち、ガゼン元気が出てきたようすです。

「今の寺は金もうけしか頭にない、けしからん。もっとこうして旅人さんに宿を提供すべきだ」という演説まで始まりました。おもしろおかしく聞かせていただいたのです。本当にありがたいお寺でした。

一夜明けて、あの「北の国から」で知られる富良野へ。ここには3年前、道内で2番目にできたBBS〝ICランド・ネット〟を運営するパソコンショップ「ICランドユアサ」があります。富良野は人口3万人ほどの農業の町ですが、農業簿記などパソコンを使う人がふえてきているとか。「ICランドユアサ」の20代の若い店長、湯浅篤さんは、富良野観光情報などでにぎやかな〝ICランド・ネット〟の画面を見せてくださいました。ラベンダーツアー、大雪山ツアー、山菜とりや森林フェスティバルの情報など、この土地ならではの情報がぎっしり詰まっていて、遠くは京都からアクセスする人もいるという話。またこのBBSには、室蘭、札幌、旭川、栗山と道内5つのBBSによる交流ボードも設けられています。

▲ICランドユアサの店長、湯浅さん。

さて、私はBBSの観光情報から倉本聡の喫茶店「北時計」の情報を得て、さっそく行ってみることにしました。外観は何の変哲もない山小屋みたいなのに、中に入るとすごい。思わず目を見張ってしまいます。イス、テーブル、柱……。木が大好きな人にはたまらないしゃれた感覚のつくりになっているのです。そして東京から来たギャルたちがいっぱいでした。

富良野でも有機農家のSさんに会いました。東京で「北海道に行くならSさんに会いな」と知り合いの反農薬八百屋たちがみな口をそろえていっていたほど有名なんです。Sさんはまだ30歳ちょっとの青年。若いころ上京してボクシングをやっているときに有機農業というものに出会い、実家にもどって農業に未来をかけているすてきな人です。彼の野菜づくり、土づくりに対する情熱には圧倒されっぱなしで、「農業に未来はない」といわれているなかで、こういう若者が1人でもふえてくれたらと、願わずにはいられなくなりました。ところで、彼の家が「北の国から」のロケーションの近くにあるせいか、観光客がひきもきらず、大事な畑にまでさまざまな被害をおよぼされているようす。ドラマを見ても、結局北海道の人のことは何も理解してもらえないのかしら、と悲しくなってしまいました。

ああ、それにしても富良野の畑の風景は本当にきれいです。タマネギ、ニンジン、コーン畑の微妙にちがうグリーンの縞に、ジャガイモの花の白や薄紫を麦の金色の穂が縦に横に交じって、どこを切りとっても絵になるし、こんな柄の織物を身にまといたいな、なんて思わせるような畑でした。 明日は、旭川に入り、山本教授から紹介していただいた、パソコンを使ったユニークな保健医療情報システムを取材してみます。◎

▲ため息が出るほど美しい富良野の田園風景。

オリジナルプログラム大募集!!

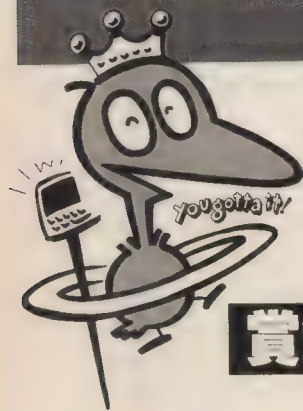
年間最優秀大賞！

毎月掲載しているオリジナルプログラムのうち、すぐれた作品には優秀賞（10万円）を贈呈していますが、このたび新たに〝ベストプログラム・オブザイヤー〟として年間最優秀大賞を設定しました。これは優秀賞を受けた作品のうちで最もすぐれたものを、年1回選び、大賞とするものです。賞金は30万円。87年度の年間最優秀大賞は、87年1月号～87年12月号で、優秀賞にかがやいた作品のなかから選ばれます。すぐれたあなたのプログラムに優秀賞＋年間最優秀大賞のダブルチャンス！　これからもどしどし、よい作品を送ってください。

新設！

THE BEST PROGRAM OF THE YEAR

ベストプログラム・オブザイヤー

you gotta it!

優秀賞受賞者にさらに賞金が舞いこむダブルチャンスシステム

賞金¥300,000

ポプコムオリジナルプログラム募集要項

●プログラムの内容
ゲーム（ホビー）、学習、実用などジャンルを問いませんが、あくまでオリジナルな作品に限ります。なお二重投稿は固く禁じます。

●使用言語
BASICおよびマシン語

●応募資格
個人、団体を問わずどなたでも応募できます。

●応募方法
カセットテープまたはフロッピーディスクにセーブした作品に、以下の事項を明記した書類をそえてください。
(1)タイトル、使用機種、使用言語
(2)ロード、セーブの方法、実行方法、遊び方についてのくわしい説明
(3)プログラムの内容についてのくわしい説明（フローチャートなど）
(4)プログラム作成上、参考にした資料などがあれば、それも明記
(5)住所、氏名、年齢、電話番号

●賞金
年間最優秀大賞→30万円および商品化された場合はその印税。
優秀賞→10万円および商品化された場合はその印税。
＊なお上記の2つの賞に該当しない作品でも、掲載された作品には従来どおり、掲載料を支払い、それが商品化された場合には、その印税を支払います。

●応募締め切り
常時募集していますので、とくに締め切りはありません。

●応募先
〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「オリジナルプログラム係」

Double Chance!

LET'S ENJOY COMPUTER LIFE

POPCOM

＊作品は返却いたしませんので、必要な方はコピーをとっておいてください。

THE GHOST
MSX/2――238
イゴルク
X1シリーズ――246
TOON
FM-7シリーズ――254
ナポレオン
PC-88VMシリーズ――261
POPCOM
श्री पुष्कर राज
TRAVEL iN INDiA

オリジナルプログラム

返せ!! ヘソクリ

THE GHOST

MSX/2
・
BASIC
＋
マシン語

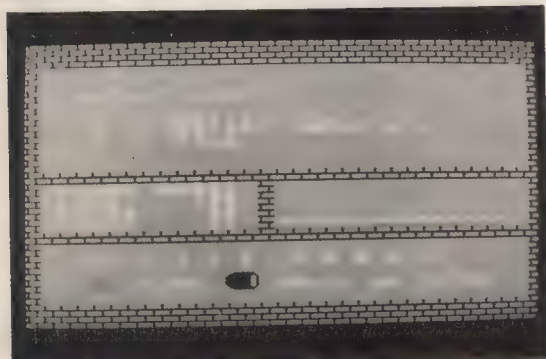
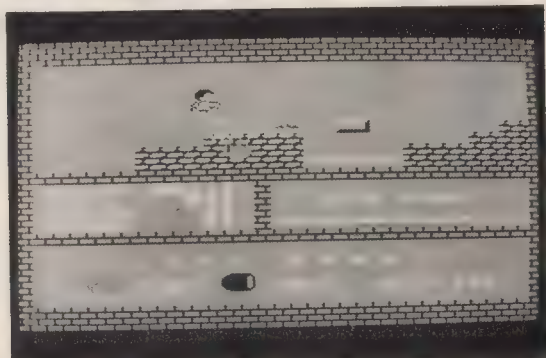
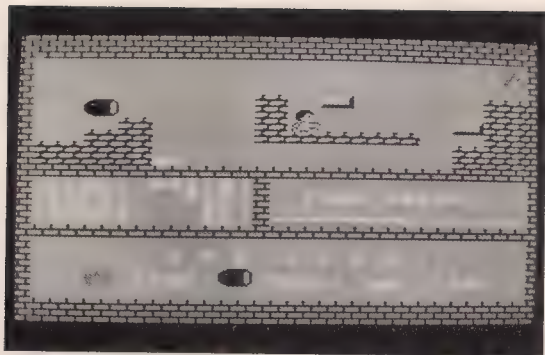
Boys, be ambitious

松原輝彦

イラスト／ツトム・イサジ

ピンチヒッター撤回宣言！

ドモ、夢野いずみです。「アレレ、なんでまた出てきたの？」というおことばも多数おありでしょうが、どういうわけか、このコーナー、ワタクシめが続投ということになってしまいました。ハハハ、というわけでこれからもヨロシクです。

さて、担当がかわったということでですね、やっぱり日本の総理大臣じゃないけど抱負っていうか初心表明演説みたいのはやっておかなきゃなあと思うわけ。ホラ、人の話をきくときは最初に拍手っ!?

砲弾がクセモノなのだ。

ガイ君、がんばれ。

ステージをクリアしたゾ。

オリジナルプログラムのコーナーに寄せられてくるたくさんの力作のうち、ボクは最終選考を担当しているんだけど、全体的に同じような中身のゲームがあまりにも多いのにはおどろかされる。具体的にいえば、アイデアが貧困すぎるということだ。パズルなら、パネルやブロックとかわいいキャラクター、迷路型アクションなら、背景を変えただけでそのほかはどっかで見たことあるようなものだったり、悲しいかな絵にかいたような市販ものや、アーケードゲームの縮小版が届く。これじゃ、マネといわれてもしかたがない。ま、それがいけないことだとはいってないんだけど、既成の作品にとらわれない全く新しいものを作っていくとか、一度思いついたアイデアをさらにふくらませていく努力をしてみたらどうだろう。だから、「ボクはこんなふうにしてアイデアを考えます」っていうようなお便りをどんどん寄せてほしい。おもしろいものが届いたらいくつか紹介していきたいと思う。

もう1つ大事なことを……。よくプログラミング技術ばかりを追っている人を見かけるけど、技術はアイデアあってのものだっていうことを忘れないように。もうむかし話だけど、ソフトメーカーが競ってアドベンチャーゲームの画面表示時間を“売りもの”にして争ったことがあったっけ。表示時間が早いからといって、いいゲームだったかどうかよく考えてみよう。ゲームの技術っていうのは、それがどこまでゲームをおもしろくするのに役立っているかが大事なんだ。マシン語でプログラムができないからといって悲しむことはない。アルゴリズムしだいで同じ作品でも見ちがえるほど操作性がよくなったりするんだ。時間がないからといって(とくにアイデア面で)、中途半端なまま出してしまうのは、プロのやることであって、キミたちはアマチュアなんだから、たっぷりある時間を有効に使ってオリジナルプログラムを作っていってほしい。

作者のハイセンスが目についた「THE GHOST」

いよいよ本題に入るんだけど、その前にひと言。このゲームは音楽面とおもしろさっていう点ではもうひとつといった感じだったけど、奇妙に熱中できたその魅力と、全体

の構成がよかったところが評価できた。さて、どんなゲームかな？

“Guy”クンがイオタの地にある城からラムダの地へ引っ越したのは5年前のことだった。ある日、「そういえばヘソクリがあったんだっけ……」と突然のように思い出した。がめつい彼のことだから、もちろんとりに帰らないわけにはいかなかったが、いざ着いてみたらおどろきである。イオタの城は幽霊のすみかになっていた。

「ひえーっ！」彼はおびえながらもヘソクリをとりに城に入っていった。

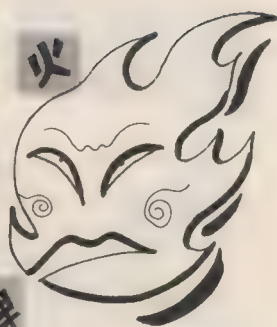
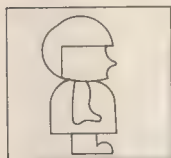
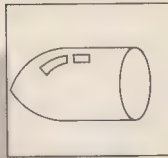
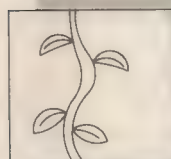
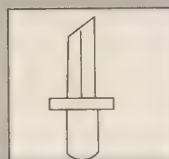
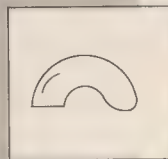
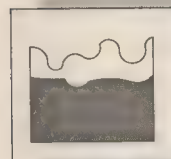
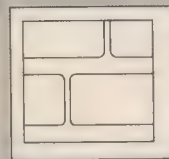
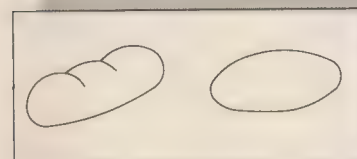
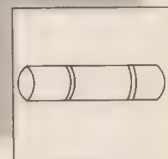
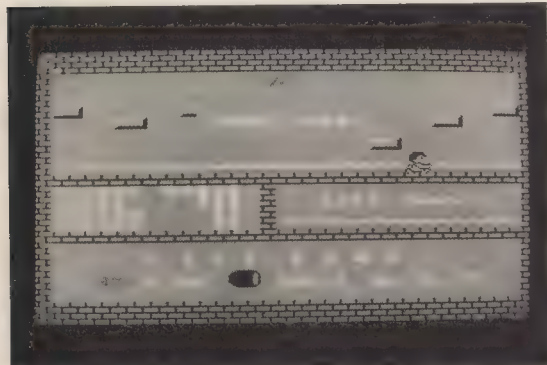
“遊・び・ま・しょ”マニュアル

ゲームの構成は全部で5ステージ。各面ごとの目的は体力に注意しながら、最後に出てくる（植物の）ツルにたどり着くことだ。しっかりエンディングも見られるから楽しみだ。

ゲームの進行は、まず、スペースキーでタイトルからぬけ出してスピードを決める。スピードは「はやい」、「ふつう」、「おそい」の3段階だから、好みのスピードを選ぶ。主人公Guyクンの操作は、スペースキーでジャンプ、←→（カーソル）キーで左右に動くようになっている。

ゲーム画面は全体が大きく3つに分かれていて、いちばん上のウインドーが右から左にスクロールしていく。敵の種類は光線を放つFIREと砲弾だ。こいつらに接触すると自分のLIFEが5つ減る。敵ではないんだけど、床から生えている剣や硫酸の池に落ちてもLIFEが5ずつ減っていく。ところどころにGuyクンを助けてくれる“パン”があって、これをとるとLIFEが20ふえ、20個とると100ふえるのだ。パンはよく灰色のブロックの中に隠されているから下から頭をぶつけてみよう。

4画面くらいスクロールすると、スクロールが止まる。画面右を見てみよう。緑色をしたジャックと豆の木に出てくるようなツルがあるから、一気に走ってつかまろう。おめでとう！　ステージクリアというわけだ。

でも、喜んでばかりはいられない。悲しいゲームオーバーの条件は2つ。LIFEがなくなるか、Guyクンが左端に

●キャラクターの説明

これで、ゲーム終了。

いて、ブロックにつぶされたときだ。

このゲームには、いろんな隠し技もあるみたいだから、がんばってくれたまえよっ！

RUN・RUN・RUN！

最初にBASICのほうのプログラムを打ちこんで、

```
CSAVE "ファイル名" ↵
```

と打ちこむ。

次にマシン語を打ちこむんだけど、MSXにはマシン語モニターがないから、次ページに掲載してある簡易モニターを使ってシコシコと打ちこんでね。打ち終わったら、

```
BSAVE "CAS：ファイル名", &HD800,
&HE7FF↵
```

と打ちこもう。

とにかくセーブを忘れないように！　また、BASICプログラムの部分でもPOKEやPEEK、DEFUSRなど、マシン語に関係しているところは、とくに注意して打ちこむようにしよう。

このゲームでは特殊なテクニックを使っているから、もし、ゲーム中でエラーが出て止まってしまったときは、CLSを実行したあと、GOSUB　180：SCREEN　1または0を実行する。

打ちこみ終わったらBASICのほうをロードして、F5キーを押すかRUNとするとマシン語が自動的にロードされてゲームスタートということになるわけだ。

MSXの高等テクニック大紹介

うーん、作者はなかなかの技を使っているな……。ちょっとむずかしいけど、思いきってみんなに紹介してしまおう。でも、マシン語のわかる人だけのテクニックになっちゃうなあ。ま、MSXプログラマーの助けになればとってもうれしかったりするんで、そのへんはヨロシクということでお許しあれ。

どんなテクニックか簡単にいっちゃうと画面がグラフィックモードなのに文字がLOCATEとPRINT文で簡単に表示できるようになったり、同時にキャラクター定義ができて色が1ラインごとに設定できるようになるというものだ。どうだい？　便利このうえないでしょ。

(1)BIOSの007EHをコールしてVDPをSCREEN 2にする。

(2)全キャラクターCHR$（0）～CHR$（255）を&HE800～&HEFFFにコピーする。

(3)それをもう一度VRAMの&H800～&HFFF、&H1000～&H17FFにコピーする。

(4)VRAMのカラーテーブル、&H2000～&H3800を全

部&HF0にする。

(5)&HE800～&HEFFFの文字データをマシン語のSRL命令とOR命令で太くして、また同じ番地に書き直す。

(6)(3)をもう一度実行する。

この説明じゃむずかしかったかな? もし機会があったらもう少しくわしい解説をしていきたいと思うんだけど、残念ながらこの場じゃ、限りがあって、延々と説明するわけにはいかないのだ。おわびといってはなんだけどマシン語のアドレス表と変数表をのせるからプログラム解析の助けにしてちょ。

マシン語アドレス表

D400～D7FF	ステージデータのワークエリア
D800～DCFF	ステージデータ
DD00～DEFF	スクロールサブルーチンとステージデータをワークエリアへ入れる
DF00～DFFF	キャラクターフォント、カラーデータ
E000～E1FF	キャラクター設定、スプライト設定、スプライトデータ
E200～E6FF	メインルーチン
E700～E7FF	スクロール、サブ画面データ
E800～EFFF	キャラクターコード(00～255)のフォントデータのワークエリア

変数表

SC	スコア	LI	ライフ
ST	ステージ	SP	スピード
BR	パン	F、H、G、J	汎用

とにもかくにも1本目が終わったゾ

続投第1番目のゲーム紹介が終わった! 自分のコーナーが持てたようで、なんともウレシイわけだあ、これが。ついリキが入ってしまうぜっ。ボクが担当であるからには、みんなと協力し合ってオリジナルプログラムコーナーのパワーをバッシバッシと上げて、日本一のコーナーにしようじゃないか。がんばろー!!

●参考資料

アスキー出版局 MSXポケットバンク「マシン語入門 PART2」

簡易モニターリスト

```
100 REM ﾏｼﾝｺﾞ INPUT/DUMP
110 SCREEN 0
120 CLEAR 300,&HD000
130 CLS:PRINT "MENU"
140 PRINT "1) ﾏｼﾝｺﾞ ﾆｭｳﾘｮｸ"
150 PRINT "2) ﾏｼﾝｺﾞ ﾀﾞﾝﾌﾟ "
160 PRINT "3) ｼｺﾞﾄ ｦ ｵﾜﾙ  "
170 INPUT "1 ｶﾗ 3 ｦ ｲﾚﾙ";A$
180 IF A$>="1" AND A$=<"3" THEN 200
190 GOTO 170
200 AA=VAL(A$):ON AA GOTO 210,320,530
210 INPUT "ｾﾝﾄｳ ﾊﾞﾝﾁ =";A$
220 SA=VAL("&H"+A$)
230 PRINT "ﾆｭｳﾘｮｸ ｦ ｵﾜﾙﾄｷ ﾊ X ｦ ｲﾚﾙ"
240 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
250 A=PEEK(SA)
260 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);"-";
270 INPUT A$
280 IF A$="X" THEN 130
290 GOSUB 540:IF IS=1 THEN 240
300 D=VAL("&H"+A$):POKE SA,D
310 SA=SA+1:GOTO 240
320 INPUT "ｾﾝﾄｳ ﾊﾞﾝﾁ ";A$
330 SA=VAL("&H"+A$)
340 INPUT "ｵﾜﾘ ﾉ ﾊﾞﾝﾁ";A$
350 EA=VAL("&H"+A$)
360 PRINT RIGHT$("000"+HEX$(SA),4);" ";
370 S1=0
380 FOR K=1 TO 2:S2=0
390 IF K=2 THEN PRINT:PRINT "     ";
400 FOR I=0 TO 7
410 A=PEEK(SA):S2=S2+A
420 PRINT RIGHT$("0"+HEX$(A),2);" ";
430 SA=SA+1:NEXT I
440 PRINT ":";RIGHT$("0"+HEX$(S2),2);
450 S1=S1+S2:NEXT K
460 PRINT " :";RIGHT$("0"+HEX$(S1),2)
470 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 500
480 INPUT "ﾀﾞﾝﾌﾟ ｦ ｵﾜﾙﾄｷ ﾊ X ｦ ｲﾚﾙ";A$
490 IF A$="X" THEN 130
500 IF SA<EA THEN 360
510 INPUT "RETURN ｷｰ ｦ ｵｽ";A$
520 GOTO 130
530 END
540 A$=RIGHT$("00"+A$,2):IS=0
550 FOR I=1 TO 2:B$=MID$(A$,I,1)
560 IF B$<"0" THEN IS=1
570 IF B$>"9" AND B$<"A" THEN IS=1
580 IF B$>"F" THEN IS =1
590 NEXT I
600 RETURN
```

THE GHOST1

```
1  '┌──────────────────────────────┐
2  '│                              │
3  '│ THE GHOST      1987.8.14.    │
4  '│                              │
5  '│ by TERUHIKO-MATSUBARA.  〔15〕│
6  '│                              │
7  '└──────────────────────────────┘
10  '───── THE GHOST ─────────────
20  CLS:LOCATE1,1:PRINT"Loading Machine.."
```

リスト続く

```
3Ø  BLOAD"CAS:":KEY5,"RUN4Ø"+CHR$(13)
4Ø  '——— Init ———
5Ø  SCREEN1,2,Ø:COLOR15,4,1:KEYOFF:WIDTH3Ø:DEFINTA-Z
6Ø  GOSUB8Ø:GOSUB95Ø:GOSUB12Ø:GOSUB17Ø:GOSUB19Ø:GOSUB22Ø:GOTO53Ø
7Ø  '——— Make Characters ———
8Ø  DEFUSR=&HEØØØ:A=USR(Ø)
9Ø  FORF=&H27F8TO&H27FF:VPOKEF,&HAA:VPOKEF+&H8ØØ,&HAA:VPOKEF+&H1ØØØ,&HAA:NEXT
1ØØ RETURN
11Ø '——— Sub ———
12Ø RESTORE13Ø:FORF=1TO7:READA$,B$,C$:A=VAL("&H"+A$):POKEA,VAL("&H"+B$)
13Ø POKEA+1,VAL("&H"+C$):NEXT:RETURN:DATA E2F4,48,E8,E743,ØØ,D5
14Ø DATA E2D8,21,19,E2DA,ØØ,ØØ,E2DC,ØØ,ØØ,E2DE,ØØ,ØØ,E2E8,4Ø,Ø8
15Ø FORF=ØTO28:PRINTCHR$(9):PUTSPRITEF,(Ø,21Ø):NEXT:RETURN
16Ø FORF=ØTO28:PUTSPRITEF,(Ø,21Ø):NEXT:RETURN
17Ø POKE&HF3B1,8:POKE&HF922,&H6Ø:POKE&HF923,&H18:RETURN
18Ø POKE&HF3B1,24:POKE&HF922,Ø:RETURN
19Ø SC=Ø:LI=1ØØ:BR=Ø:ST=1:RETURN
2ØØ FORF=1TOLEN(A$):B$=MID$(A$,F,1):ON-(B$<>" ")GOSUB36Ø
21Ø LOCATEX+F,Y:PRINTB$:FORH=ØTO3ØØ:NEXT:NEXT:RETURN
22Ø '——— Start Screen ———
23Ø FORF=ØTO23:VPOKE6144+F*32,176:VPOKE6175+F*32,176:NEXT
24Ø FORF=ØTO31:VPOKE6144+F,176:VPOKE6176+F,176:VPOKE6496+F,176
25Ø VPOKE6656+F,176:VPOKE6848+F,176:VPOKE688Ø+F,176:NEXT
26Ø RESTORE1Ø7Ø:FORH=ØTO3:READA$:X=Ø:Y=12+H:GOSUB29Ø:NEXT
27Ø RESTORE111Ø:READA$:X=Ø:Y=18:GOSUB29Ø:READA$:X=Ø:Y=2Ø:GOSUB29Ø
28Ø RESTORE113Ø:FORF=29TO31:READA,B,C:PUTSPRITEF,(A,152),C,B:NEXT:GOTO31Ø
29Ø FORF=1TOLEN(A$):VPOKE6144+Y*32+X+F,ASC(MID$(A$,F,1)):NEXT:RETURN
3ØØ '——— Score etc. ———
31Ø GOSUB32Ø:GOSUB33Ø:GOSUB34Ø:GOSUB35Ø:RETURN
32Ø Y=12:X= 7:A$=RIGHT$("ØØØ"+MID$(STR$(SC),2),4):GOTO29Ø
33Ø Y=13:X= 9:A$=RIGHT$("ØØ"+MID$(STR$(LI),2),3):GOTO29Ø
34Ø Y=14:X=1Ø:A$=RIGHT$("Ø"+MID$(STR$(BR),2),2):GOTO29Ø
35Ø Y=15:X=1Ø:A$=RIGHT$("Ø"+MID$(STR$(ST),2),2):GOTO29Ø
36Ø '——— Music Sub ———
37Ø SOUND4,Ø:SOUND5,1:SOUND7,&HDC:SOUND1Ø,16:SOUND12,2Ø:SOUND13,Ø:RETURN
38Ø DEFUSR8=&H9Ø:A=USR8(Ø):PLAY"SØM2ØØØØT12Ø","SØM2ØØØØT12Ø":RETURN
39Ø IFPLAY(Ø)=-1THEN39ØELSERETURN
4ØØ GOSUB38Ø:FORF=1TO2:PLAY"O2L8C2E-2F2A-4B-4","O7L8C2E-2F2A-4B-4":NEXT
41Ø PLAY"M6ØØØØC1R1","M6ØØØØC1R1":RETURN
42Ø GOSUB38Ø:PLAY"L16O5E2E8R16EDCO4BO5C","L16O5C2C8R16CO4BAGA"
43Ø PLAY"D8CO4A2O5EDCO4BO5CD8CO4AA2.","B8AF2O5CO4BAGAB8GFF2.":RETURN
44Ø GOSUB38Ø:PLAY"O4L64CEF","O5L64CEF":RETURN
45Ø GOSUB38Ø:PLAY"O4F64","O2F64":RETURN
46Ø GOSUB38Ø:PLAY"L16O5E2EFGD1C4.C8FEDC2.","L16O4A2AAAG1F4.F8AAGE2.":RETURN
47Ø GOSUB38Ø:PLAY"L64O5DC","L64O7DC":RETURN
48Ø GOSUB38Ø:PLAY"L64O3CDEFGABO4CDEFGABO5C2","L64O5CDEFGABO6CDEFGABO7C":RETURN
49Ø GOSUB38Ø:FORF=ØTO1:PLAY"T15ØL16O4CC8.D#D#8G","T15ØL16O3C8CCO2A#8A#A#"
5ØØ PLAY"O5CC4CDD#DR16O4A#R16FR16A#R16","G#8G#G#G8GGA#8A#A#O3D8DD"
51Ø PLAY"G8D#R16R4FGG#GFGG#FD#FGFD#F","D#8D#D#D#D#D#D#F8FFF8FFC8CCC8"
52Ø PLAY"GD#DR16DD#FR16FF#GGG4.","CCD8DDD8DDG8FFD#D#DD":NEXT:RETURN
53Ø '——— Start Stage ———
54Ø GOSUB91Ø:RESTORE116Ø:LOCATEØ,Ø:FORF=ØTO7:READA$:PRINTA$;:NEXT:VPOKE6494,176
55Ø GOSUB4ØØ:FORF=ØTO21:PUTSPRITEØ,(F*8+4Ø,72),15,(FMOD2)*2+1
56Ø PUTSPRITE1,(F*8+4Ø,72),1,(FMOD2)*2:FORG=ØTO98Ø:NEXT:NEXT:GOSUB16Ø:GOSUB39Ø
57Ø GOSUB15Ø:X=8:Y=3:A$="S T A R T !!":GOSUB2ØØ:FORF=ØTO1ØØØ:NEXT:GOSUB15Ø
58Ø POKE&HE2EØ,ST:DEFUSR=&HDEØØ:A=USR(Ø):POKE&HE234,&HC3:POKE&HE7ØØ,&HCD
59Ø DEFUSR=&HE2ØØ:GOSUB12Ø:GOSUB15Ø
6ØØ '——— Main Loop ———
61Ø A=USR(Ø):FORF=ØTOSP:NEXT:SC=SC-(PEEK(&HE2E7)=5)
62Ø ONPEEK(&HE2DA)GOTO75Ø,66Ø,64Ø,7ØØ,85Ø:GOSUB32Ø:GOTO61Ø
63Ø '——— Bread , Lives ———
64Ø GOSUB44Ø:BR=BR+1:SC=SC+1Ø:GOSUB34Ø
65Ø IFBR=2ØTHEN71ØELSELI=LI+2Ø:GOTO67Ø
66Ø GOSUB9ØØ:LI=LI-5
67Ø GOSUB33Ø:IFLI<=ØTHEN68ØELSE69Ø
68Ø LI=Ø:GOSUB33Ø:POKE&HE2DA,Ø:GOTO85Ø
69Ø POKE&HE2DA,Ø:GOTO61Ø
7ØØ POKE&HE234,&HC9:GOTO69Ø
71Ø LI=LI+1ØØ:BR=Ø:DEFUSR1=&HE5D8:A=USR1(Ø):GOSUB34Ø:GOTO67Ø
72Ø RESTORE126Ø:FORF=ØTO6:READA$,B,C:LOCATEB,C:PRINTA$:NEXT
73Ø FORF=15TO22:LOCATE2,F:PRINT"キ":NEXT:X=2Ø:Y=184:FORF=YTO128STEP-1
74Ø PUTSPRITEØ,(X,F),1,2:PUTSPRITE1,(X,F),15,3:GOSUB47Ø:NEXT:RETURN
75Ø '——— Clear !! ———
76Ø GOSUB45Ø:Y=PEEK(&HE2E8):X=PEEK(&HE2E9)-4
77Ø FORF=YTO16STEP-1:PUTSPRITEØ,(X,F),1,2:PUTSPRITE1,(X,F),15,3:GOSUB47Ø:NEXT
78Ø GOSUB16Ø:PLAY"R4":GOSUB39Ø:LOCATEØ,Ø:FORF=ØTO32:PRINTSTRING$(3Ø,32):NEXT
```

```
790 X=8:Y=1:A$="STAGE CLEAR !!":GOSUB200
800 RESTORE1240:FORJ=0TO1:READA$,X,Y:GOSUB200:NEXT
810 PUTSPRITE0,(56,54),1,2:PUTSPRITE1,(56,54),15,3:FORF=0TO1000:NEXT
820 GOSUB420:GOSUB390:LI=100:SC=SC+100:ST=ST+1:PLAY"R4":GOSUB390
830 PUTSPRITE0,(56,54),1,0:PUTSPRITE1,(56,54),15,1:GOSUB450
840 GOSUB310:PLAY"R1":GOSUB390:GOSUB150:IFST=6THEN1300ELSE580
850 '──── Game Over !! ────
860 GOSUB900:PLAY"R2":GOSUB390:FORF=0TO2:LOCATE9,F+2:PRINTSTRING$(12,32):NEXT
870 X=8:Y=3:A$=" GAME OVER! ":GOSUB200:PLAY"R4":GOSUB390
880 GOSUB460:GOSUB390:FORF=0TO1500:NEXT:GOSUB150
890 GOSUB190:GOSUB120:GOSUB310:GOTO530
900 VPOKE&H1B07,7:GOSUB450:RETURN
910 '──── Level ────
920 RESTORE1140:FORF=0TO3:READA$,B,C:LOCATEB,C:PRINTA$:NEXT:READA$,X,Y:GOSUB200
930 A$=INKEY$:IFA$>"0"ANDA$<"4"THEN940ELSE930
940 A=VAL(A$):SP=(A-1)*200:GOSUB150:RETURN
950 '──── Opening ────
960 GOSUB180:CLS:RESTORE1000:FORH=0TO4:READA$:Y=H+6:GOSUB980:NEXT
970 READA$:Y=13:GOSUB980:FORF=0TO1:F=-(STRIG(0)):NEXT:CLS:RETURN
980 FORF=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A$,F,1)):IFA<>32THENGOSUB360
990 FORJ=0TO50:NEXT:VPOKE6144+Y*32+F,A:NEXT:FORG=0TO250:NEXT:RETURN
1000 '──── Data ────
1010 DATA "   ｲｲｲｲ ｲｲｲ  ｲｲｲｲ ｲｲｲｲｲｲｲｲｲ"
1020 DATA "    ｲ ｲ ｲ   ｲ   ｲ ｲ ｲｲ   ｲ "
1030 DATA "    ｲ ｲｲｲｲｲ ｲ ｲｲｲｲｲ ｲｲｲｲ ｲ "
1040 DATA "    ｲ ｲ ｲ   ｲ  ｲｲ ｲ ｲ  ｲ ｲ "
1050 DATA "    ｲ ｲ ｲｲｲ  ｲｲ ｲ ｲｲｲｲｲｲ ｲ "
1060 DATA "        TERUHIKO-MATSUBARA."
1070 DATA "ｼSCORE 00000ｼ-"
1080 DATA "ｼLIFE     000ｼ-"
1090 DATA "ｼBREAD     00ｼ-"
1100 DATA "ｼSTAGE     00ｼ-ｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽｽ"
1110 DATA "      L I F E  D O W N !!      "
1120 DATA " ｼ     FIRE     SHELL ｾｿ SLIME  "
1130 DATA 32,5,8,32,8,10,96,7,1
1140 DATA "1 ─ Quick",3,3,"2 ─ Mormal",3,4,"3 ─ Slow",3,5
1150 DATA "INPUT 1-3 ?",15,4,"Select speed..",1,1
1160 DATA "                         ─     "
1170 DATA "                         ──    "
1180 DATA " ｼｼ Go to the castle.ｼｼ ──    "
1190 DATA "                         ──    "
1200 DATA "- - - - - - - - - - - - - - -- - -"
1210 DATA "──────────────────────────"
1220 DATA "ｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲ----"
1230 DATA "ｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲｲ---"
1240 DATA "ｼLIFE    100     ",11,4
1250 DATA "ｼSCORE 1000 UP!",11,5
1260 DATA " ┌────┐",12,15,"!へそくり!",12,16
1270 DATA " └────┘",12,17,"あ っ た !!",11,10
1280 DATA "----",1,13,"----",1,14
1290 DATA "───────────────────────",3,18
1300 '──── Ending ────
1310 GOSUB180:CLS:FORF=1TO3:PUTSPRITEF+28,(0,210):NEXT:GOSUB160:GOSUB720
1320 FORF=0TO12:PUTSPRITE0,(F*8+24,128),1,(FMOD2)*2:GOSUB380:PLAY"L6405F"
1330 PUTSPRITE1,(F*8+24,128),15,(FMOD2)*2+1:FORG=0TO500:NEXT:NEXT
1340 GOSUB480:PLAY"R2":GOSUB390:LOCATE0,10:PRINTSTRING$(32,32)
1350 A$="  CONGRATULATIONS!!  ":Y=6:GOSUB1380
1360 A$="Guy found his money!!":Y=9:GOSUB1380
1370 GOSUB490:PLAY"C1","C1":GOSUB390:FORF=0TO1:F=-(STRIG(0)):NEXT:RUN40
1380 FORF=0TO20:B$=MID$(A$,F+1,1):IFB$<>" "THENGOSUB360
1390 LOCATE4+F,Y:PRINTB$:FORH=0TO500:NEXT:NEXT:RETURN
```

THE GHOST?

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
D800	34	34	34	00	34	34	34	00	: 38
D808	34	34	20	00	34	34	20	00	: 10
D810	34	34	08	00	34	34	34	14	: 20
D818	34	34	0C	14	34	34	34	14	: 38
D820	34	34	34	00	34	34	34	00	: 38
D828	34	34	20	00	34	34	00	00	: F0
D830	34	34	34	24	34	34	34	34	: 90
D838	34	34	34	34	34	00	00	34	: 38
D840	34	34	08	34	34	30	20	34	: 5C
D848	34	34	20	34	34	34	20	34	: 78
D850	34	34	34	34	34	34	0C	00	: 44
D858	34	00	00	00	34	00	00	00	: 68
D860	34	34	34	14	34	34	0C	14	: 38
D868	34	34	34	14	34	34	10	14	: 3C
D870	34	04	00	00	34	34	14	00	: B4
D878	34	10	14	00	34	34	14	00	: D4
Sum	40	B8	FC	30	40	D4	B4	20	: 0C

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
D880	34	34	14	00	34	34	00	00	: E4
D888	34	34	34	14	34	34	34	14	: 60
D890	34	34	34	00	34	34	38	00	: 3C
D898	34	34	00	00	34	20	00	00	: BC
D8A0	34	34	30	14	34	34	34	00	: 48
D8A8	34	2C	34	00	34	34	34	34	: 64
D8B0	34	1C	10	04	34	1C	2C	04	: E4
D8B8	04	1C	10	04	34	1C	10	04	: 98
D8C0	34	1C	10	34	34	1C	10	34	: 28
D8C8	34	1C	20	00	34	34	34	00	: 0C
D8D0	34	34	34	34	34	34	0C	34	: 78
D8D8	34	24	0C	34	34	30	34	20	: 50
D8E0	34	34	00	00	34	34	34	14	: 18
D8E8	34	34	20	14	34	34	20	00	: 24
D8F0	34	34	38	00	34	34	34	00	: 3C
D8F8	20	00	34	00	9C	3C	3C	00	: 08
Sum	FC	94	FC	E0	48	E8	58	EC	: E0

リスト続く

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
D9ØØ	34	34	34	34	34	34	34	2Ø	: 8C
D9Ø8	34	34	34	2Ø	34	34	34	2Ø	: 78
D91Ø	34	2C	34	ØØ	34	34	34	ØØ	: 3Ø
D918	34	34	2Ø	ØØ	34	34	ØØ	ØØ	: FØ
D92Ø	34	2Ø	ØØ	ØØ	34	ØØ	ØØ	ØØ	: 88
D928	34	34	34	14	Ø4	ØC	34	14	: Ø8
D93Ø	34	34	34	14	34	1Ø	34	14	: 3C
D938	34	34	34	14	Ø4	ØC	34	14	: Ø8
D94Ø	34	34	34	14	34	ØC	34	14	: 38
D948	34	34	34	14	34	1Ø	34	14	: 3C
D95Ø	34	34	34	14	34	34	1Ø	14	: 3C
D958	34	34	34	14	34	1Ø	34	14	: 3C
D96Ø	34	34	34	14	34	ØC	34	14	: 38
D968	34	34	34	14	Ø4	ØC	34	14	: Ø8
D97Ø	34	34	34	14	34	1Ø	34	14	: 3C
D978	34	34	34	14	34	Ø4	ØC	14	: Ø8
Sum	4Ø	24	F8	3Ø	BØ	84	8C	1C	: 68

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
D98Ø	34	34	1Ø	14	34	34	34	14	: 3C
D988	34	34	ØC	14	34	34	34	28	: 4C
D99Ø	34	34	34	34	ØØ	2C	2C	34	: 5C
D998	34	34	34	ØØ	34	3Ø	2Ø	ØØ	: 2Ø
D9AØ	34	34	2Ø	ØØ	Ø8	34	34	38	: 3Ø
D9A8	34	34	34	34	34	Ø8	34	38	: 78
D9BØ	34	34	34	34	34	Ø4	1C	38	: 5C
D9B8	34	34	34	34	34	34	Ø8	34	: 74
D9CØ	34	34	34	34	34	2C	34	ØØ	: 64
D9C8	2C	34	34	14	34	34	2Ø	ØØ	: 3Ø
D9DØ	2Ø	ØØ	ØØ	ØØ	34	18	34	14	: B4
D9D8	34	18	34	14	34	18	34	14	: 28
D9EØ	34	18	2Ø	ØØ	34	18	14	ØØ	: CC
D9E8	34	18	14	ØØ	34	2Ø	ØØ	ØØ	: B4
D9FØ	34	34	2Ø	ØØ	3C	3C	3C	ØØ	: 3C
D9F8	34	ØØ	ØØ	ØØ	34	34	34	2Ø	: FØ
Sum	24	84	3Ø	54	E8	7Ø	8Ø	94	: 98

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DAØØ	34	34	34	2Ø	34	34	2C	34	: 84
DAØ8	34	2Ø	ØØ	ØØ	2Ø	ØØ	ØØ	ØØ	: 74
DA1Ø	34	Ø4	Ø4	38	34	ØC	38	ØØ	: EC
DA18	34	ØØ	ØØ	ØØ	34	34	ØØ	ØØ	: 9C
DA2Ø	34	34	34	ØØ	34	34	34	14	: 4C
DA28	34	34	2C	14	34	34	34	ØØ	: 44
DA3Ø	34	34	ØC	2Ø	34	2Ø	ØØ	ØØ	: E8
DA38	34	ØØ	1C	Ø4	34	2Ø	1C	34	: F8
DA4Ø	34	14	1C	Ø8	1Ø	14	1C	14	: CØ
DA48	34	14	1C	2Ø	34	14	1C	2Ø	: Ø8
DA5Ø	34	14	1C	2Ø	2C	14	1C	2Ø	: ØØ
DA58	34	2Ø	1C	34	34	34	34	2Ø	: 6Ø
DA6Ø	34	34	34	ØØ	34	34	2Ø	ØC	: 3Ø
DA68	34	34	2C	34	34	2Ø	ØC	34	: 5C
DA7Ø	34	1Ø	34	34	2Ø	3Ø	34	ØØ	: 3Ø
DA78	34	1Ø	34	34	34	2Ø	3Ø	34	: 64
Sum	4Ø	D8	F8	A8	EC	3Ø	ØØ	64	: 38

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DA8Ø	34	34	1Ø	34	34	1Ø	34	34	: 58
DA88	34	34	34	34	34	34	34	2Ø	: 8C
DA9Ø	34	34	34	ØØ	34	34	34	34	: 6C
DA98	34	34	28	34	34	34	2C	34	: 8C
DAAØ	34	28	3Ø	2Ø	24	ØØ	34	ØØ	: Ø4
DAA8	Ø8	1C	34	34	Ø8	ØØ	2C	34	: F4
DABØ	38	3Ø	34	ØØ	34	34	ØØ	ØØ	: Ø4
DAB8	34	34	ØØ	ØØ	34	1C	34	ØØ	: EC
DACØ	34	34	ØØ	34	2Ø	34	34	2Ø	: 44
DAC8	34	34	2C	34	34	1Ø	1Ø	34	: 5Ø
DADØ	1Ø	34	3Ø	34	34	34	34	38	: 7C
DAD8	34	ØC	38	ØØ	34	ØØ	ØØ	ØØ	: AC
DAEØ	34	34	34	Ø4	ØØ	ØØ	34	38	: ØC
DAE8	3C	2Ø	34	38	1C	2Ø	1C	34	: 54
DAFØ	34	34	34	2Ø	34	1C	34	ØØ	: 4Ø
DAF8	34	34	2Ø	ØØ	34	2Ø	34	34	: 44
Sum	FC	DC	88	E8	A4	DØ	8C	1C	: 64

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DBØØ	ØØ	ØØ	2C	34	ØØ	34	34	ØØ	: C8
DBØ8	ØØ	34	24	ØØ	34	34	2Ø	ØØ	: EØ
DB1Ø	1C	34	2Ø	ØØ	1C	34	24	ØØ	: E4
DB18	1C	34	34	ØØ	ØØ	1C	34	ØØ	: D4
DB2Ø	1C	34	24	ØØ	1C	34	34	ØØ	: F8
DB28	ØØ	34	34	28	34	34	34	28	: 54
DB3Ø	ØØ	34	34	28	ØØ	34	34	28	: 2Ø
DB38	2Ø	ØØ	34	28	Ø4	ØØ	34	28	: DC
DB4Ø	34	ØØ	34	28	34	34	34	28	: 54
DB48	34	34	34	ØØ	34	34	ØØ	ØØ	: Ø4
DB5Ø	34	ØØ	ØØ	ØØ	34	34	34	14	: E4
DB58	34	34	34	2Ø	34	34	34	14	: 6C
DB6Ø	34	34	Ø4	ØØ	34	34	34	14	: 1C
DB68	34	34	ØØ	ØØ	34	34	34	14	: 18
DB7Ø	34	ØØ	ØØ	ØØ	34	14	1C	Ø4	: 9C
DB78	34	2Ø	1C	Ø4	34	34	34	38	: 48
Sum	14	28	2Ø	F8	44	D4	DØ	2C	: 68

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DB8Ø	34	34	34	2Ø	34	1C	2Ø	34	: 6Ø
DB88	34	34	2Ø	ØØ	Ø8	24	ØØ	14	: C8
DB9Ø	Ø8	34	Ø4	14	Ø8	24	ØØ	14	: 94
DB98	34	34	2Ø	ØØ	34	1C	2Ø	38	: 3Ø
DBAØ	34	34	34	38	34	ØØ	34	ØC	: 48
DBA8	2Ø	Ø4	1C	2Ø	2Ø	Ø4	1C	2Ø	: CØ
DBBØ	34	3Ø	Ø8	1C	34	34	34	38	: 5C
DBB8	34	ØØ	ØØ	ØØ	24	1C	2Ø	14	: A8
DBCØ	34	2Ø	1C	14	34	34	34	14	: 34
DBC8	34	Ø8	2Ø	ØØ	34	34	34	14	: ØC
DBDØ	34	ØØ	ØØ	ØØ	24	1C	2Ø	14	: A8
DBD8	34	2Ø	1C	ØØ	34	34	34	14	: 2Ø
DBEØ	34	2Ø	2Ø	ØØ	34	34	34	14	: 24
DBE8	34	28	1C	14	34	ØØ	ØØ	ØØ	: CØ
DBFØ	34	28	1C	14	34	34	34	14	: 3C
DBF8	34	34	34	14	3C	3C	3C	14	: 78
Sum	ØØ	24	B4	F8	BC	3Ø	44	98	: 98

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DCØØ	34	34	34	2Ø	ØØ	1C	34	14	: 2Ø
DCØ8	34	34	2Ø	ØØ	ØØ	1C	34	14	: EC
DC1Ø	34	Ø4	2Ø	ØØ	ØØ	1C	34	14	: BC
DC18	34	34	2Ø	ØØ	ØØ	1C	34	34	: ØC
DC2Ø	34	34	34	2Ø	2Ø	ØØ	3Ø	14	: 2Ø
DC28	34	34	34	ØØ	34	34	34	ØØ	: 38
DC3Ø	34	34	ØØ	ØØ	2C	34	ØØ	ØØ	: C8
DC38	34	ØØ	ØØ	14	34	18	2Ø	14	: C8
DC4Ø	34	18	2Ø	14	34	18	2Ø	14	: ØØ
DC48	34	18	2Ø	14	34	18	2Ø	14	: ØØ
DC5Ø	34	ØØ	ØØ	14	34	34	34	14	: F8
DC58	ØC	3Ø	2Ø	ØØ	34	2Ø	ØØ	ØØ	: BØ
DC6Ø	34	34	34	34	34	2Ø	ØØ	34	: 58
DC68	34	2Ø	34	38	ØØ	1C	2C	38	: 4Ø
DC7Ø	34	34	1Ø	38	34	34	2Ø	ØØ	: 38
DC78	34	1Ø	34	38	34	34	34	38	: 84
Sum	18	34	Ø8	6C	2Ø	18	48	78	: B8

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DC8Ø	34	34	2C	38	34	34	34	38	: AØ
DC88	34	2C	34	38	34	34	34	38	: AØ
DC9Ø	34	38	3Ø	38	34	34	34	28	: 98
DC98	34	3Ø	34	ØØ	2Ø	ØØ	ØØ	ØØ	: B8
DCAØ	24	ØØ	ØØ	14	34	2Ø	ØØ	14	: AØ
DCA8	34	24	ØØ	14	34	34	34	14	: 1C
DCBØ	ØØ	1C	3Ø	2Ø	34	34	2Ø	ØØ	: F4
DCB8	34	34	34	38	ØØ	34	3Ø	34	: 6C
DCCØ	34	3Ø	34	ØØ	ØØ	34	3Ø	14	: 1Ø
DCC8	34	24	ØC	2Ø	34	34	34	14	: 34
DCDØ	ØØ	1C	3Ø	14	34	34	2Ø	14	: FC
DCD8	34	2Ø	ØØ	ØØ	34	34	34	14	: Ø4
DCEØ	34	34	34	14	34	34	34	ØØ	: 4C
DCE8	34	ØØ	34	38	3C	3C	34	38	: 84
DCFØ	34	2Ø	1C	34	34	ØC	2C	34	: 44
DCF8	34	34	34	ØØ	34	2C	34	ØØ	: 3Ø
Sum	C8	54	5Ø	DC	CC	DØ	AØ	BØ	: 34

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DDØØ	2A	D8	E2	CD	4A	ØØ	FE	B7	: BØ
DDØ8	DA	ØE	DD	C3	13	DD	FE	BØ	: 26
DD1Ø	D2	3Ø	DD	C3	18	DD	ØØ	ØØ	: 97
DD18	Ø1	Ø1	ØØ	Ø9	CD	4A	ØØ	FE	: 2Ø
DD2Ø	B7	DA	27	DD	C3	2C	DD	FE	: 5F
DD28	BØ	D2	3Ø	DD	C3	57	DE	ØØ	: 87
DD3Ø	3E	Ø5	32	DA	E2	C9	ØØ	ØØ	: FA
DD38	3A	E9	E2	FE	Ø8	C8	2A	D8	: D5
DD4Ø	E2	Ø1	Ø2	ØØ	Ø9	CD	4A	ØØ	: Ø5
DD48	FE	B7	DA	5Ø	DD	C3	55	DD	: B1
DD5Ø	FE	BØ	D2	58	DD	C3	B8	DD	: ØD
DD58	3A	E9	E2	D6	Ø8	32	E9	E2	: EØ
DD6Ø	2A	D8	E2	Ø1	Ø1	ØØ	A7	ED	: 7A
DD68	42	22	D8	E2	C3	4Ø	E2	Ø2	: Ø5
DD7Ø	CD	ØØ	DD	3A	6F	DD	FE	Ø3	: 31
DD78	CA	8Ø	DD	3C	32	6F	DD	C9	: AA
Sum	D1	7C	ØB	C5	E2	29	85	92	: 3F

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DD8Ø	AF	32	6F	DD	21	E8	DD	11	: 24
DD88	E8	Ø5	Ø1	18	ØØ	CD	5C	ØØ	: 2F
DD9Ø	2A	85	DD	22	97	DD	21	DØ	: 13
DD98	DD	11	E8	ØD	Ø1	18	ØØ	CD	: C9
DDAØ	5C	ØØ	3A	85	DD	FE	DØ	CA	: 9Ø
DDA8	BØ	DD	3E	DØ	32	85	DD	C9	: F8
DDBØ	3E	E8	32	85	DD	C9	ØØ	ØØ	: 83
DDB8	2A	D8	E2	Ø1	1E	ØØ	A7	ED	: 97
DDCØ	42	CD	4A	ØØ	FE	B7	DA	CA	: B2
DDC8	DD	C9	FE	BØ	D2	58	DD	C9	: 24
DDDØ	ØØ	9Ø	B2	F7	E3	FF	FF	FF	: 19
DDD8	ØØ	ØF	7F	C7	9F	FF	7F	3F	: B1
DDEØ	ØØ	FØ	FE	FF	FF	FF	FE	FC	: E5
DDE8	ØØ	Ø9	2B	7F	3E	FF	FF	FF	: EE
DDFØ	ØØ	ØF	7F	CF	9F	FE	7C	38	: AE
DDF8	CØ	FØ	FE	FF	FF	7F	3E	1C	: 85
Sum	F1	97	EØ	B9	FØ	7E	9A	4E	: 77

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DEØØ	21	ØØ	D4	22	A1	DE	22	3D	: F5
DEØ8	E7	3A	EØ	E2	C6	D7	32	22	: D4
DE1Ø	DE	AF	32	21	DE	32	6F	DE	: 3D
DE18	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	: ØØ
DE2Ø	3A	ØØ	DB	C6	CØ	32	29	DE	: D4
DE28	2A	D4	DE	CD	AØ	DE	3A	29	: 8A
DE3Ø	DE	C6	Ø2	32	37	DE	2A	D6	: ED
DE38	DE	CD	AØ	DE	CD	7Ø	DE	ØØ	: 44
DE4Ø	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	3A	21	: 5B
DE48	DE	3C	32	21	DE	FE	ØØ	CA	: 13
DE5Ø	56	DE	C3	9Ø	DE	ØØ	C9	2A	: 58
DE58	D8	E2	Ø1	1F	ØØ	A7	ED	42	: BØ
DE6Ø	CD	4A	ØØ	FE	B7	DA	BØ	DE	: 34
DE68	C3	B5	DE	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	: 56
DE7Ø	3A	6F	DE	3C	32	6F	DE	FE	: 4Ø
DE78	Ø4	CA	8Ø	DE	C9	ØØ	ØØ	ØØ	: F5
Sum	EØ	84	73	BØ	17	33	AC	4D	: CA

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DE8Ø	AF	32	6F	DE	2A	A1	DE	Ø1	: D8
DE88	Ø8	ØØ	Ø9	22	A1	DE	C9	ØØ	: 7B
DE9Ø	2A	A1	DE	Ø1	ØE	ØØ	A7	ED	: 4C
DE98	42	22	A1	DE	C3	2Ø	DE	ØØ	: A4
DEAØ	22	ØE	D8	2A	A1	DE	Ø1	Ø8	: BA
DEA8	ØØ	Ø9	22	A1	DE	C9	ØØ	ØØ	: 73
DEBØ	FE	BØ	D2	3Ø	DD	C9	ØØ	ØØ	: 56
DEB8	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	: ØØ
DECØ	B2	B2	B2	B2	2Ø	B8	2Ø	B9	: 79
DEC8	B8	B2	B9	B2	B3	2Ø	B4	2Ø	: 7C
DEDØ	2Ø	B3	2Ø	B4	2Ø	BD	2Ø	BD	: 61
DED8	2Ø	B1	2Ø	B5	B2	2Ø	B2	2Ø	: 4A
DEEØ	2Ø	B2	2Ø	B2	2Ø	BE	2Ø	BF	: 61
DEE8	BE	B2	BF	B2	2Ø	B6	2Ø	B4	: 8B
DEFØ	B6	2Ø	B4	2Ø	2Ø	2Ø	2Ø	2Ø	: 2A
DEF8	2Ø	BC	2Ø	BC	B7	B7	2Ø	2Ø	: 66
Sum	A1	C4	21	E7	B4	ØF	53	5F	: E2

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DFØØ	BF	BF	BF	ØØ	FB	FB	FB	ØØ	: 2E
DFØ8	CF	C7	E7	E7	E7	C7	CF	ØØ	: E1
DF1Ø	E7	EF	C7	ØØ	FC	FD	F1	ØØ	: 87
DF18	FF	8Ø	8Ø	8Ø	8Ø	8Ø	8Ø	FF	: FE
DF2Ø	FE	FC	FC	FC	FC	FC	FF	FF	: E8
DF28	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	: F8
DF3Ø	FF	8Ø	8Ø	8Ø	8Ø	8Ø	8Ø	FF	: FE
DF38	18	DB	1F	38	3Ø	38	1C	ØC	: DA
DF4Ø	ØØ	ØØ	Ø1	ØC	36	3F	3F	1F	: EØ
DF48	ØØ	ØØ	AØ	D8	7C	FE	FE	F8	: E8
DF5Ø	ØØ	ØØ	Ø1	ØF	7F	FF	78	ØØ	: Ø6
DF58	ØØ	3C	FE	FC	EØ	ØØ	ØØ	ØØ	: 16
DF6Ø	Ø8	Ø8	18	18	18	18	7E	18	: Ø6
DF68	ØØ	9Ø	B2	F7	E3	FF	FF	FF	: 19
DF7Ø	ØØ	ØF	7F	C7	9F	FF	7F	3F	: B1
DF78	ØØ	FØ	FE	FF	FF	FF	FE	FC	: E5
Sum	9Ø	1E	6E	DE	B3	43	84	71	: E5

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
DF8Ø	51	E1	41	11	51	E1	41	11	: Ø8
DF88	8E	8E	9F	9F	9F	6E	6E	55	: 2A
DF9Ø	E1	F1	E1	11	E1	F1	E1	11	: 88
DF98	FF	FE	FE	FE	FE	FE	F1	11	: F7
DFAØ	F1	E1	E1	E1	E1	E1	11	11	: 78
DFA8	88	88	99	99	99	66	66	55	: FC
DFBØ	FF	FE	FE	FE	FE	FE	F1	11	: F7
DFB8	25	25	35	35	25	25	C5	C5	: 88
DFCØ	55	55	55	65	65	E5	A5	A5	: F8
DFC8	55	55	65	65	65	A5	E5	E5	: 48
DFDØ	A5	A5	A5	A5	A5	A5	A5	A5	: 28
DFD8	A5	A5	A5	A5	A5	A5	A5	A5	: 28
DFEØ	F5	F5	F5	F5	F5	F5	45	45	: 48
DFE8	55	F5	F5	F5	4F	44	44	44	: 4F
DFFØ	55	75	75	7F	7F	77	75	75	: 9E
DFF8	55	75	75	77	77	77	75	75	: 8E
Sum	44	B2	44	6Ø	BA	A3	F5	ØB	: F7

Addr	+Ø	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
EØØØ	CD	7E	ØØ	21	ØØ	ØØ	11	ØØ	: 7D
EØØ8	E8	Ø1	ØØ	Ø8	CD	59	ØØ	21	: 38
EØ1Ø	ØØ	E8	11	ØØ	Ø8	Ø1	ØØ	Ø8	: ØA
EØ18	CD	5C	ØØ	21	ØØ	E8	11	ØØ	: 43
EØ2Ø	1Ø	Ø1	ØØ	Ø8	CD	5C	ØØ	21	: 63
EØ28	ØØ	2Ø	3E	F5	Ø1	ØØ	18	CD	: 39
EØ3Ø	56	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	: 56
EØ38	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	: ØØ
EØ4Ø	21	ØØ	E8	Ø1	ØØ	Ø8	7E	CB	: 5B
EØ48	3F	B6	77	23	ØB	79	BØ	C2	: 85
EØ5Ø	46	EØ	21	ØØ	E8	11	ØØ	ØØ	: 4Ø
EØ58	Ø1	ØØ	Ø8	CD	5C	ØØ	21	ØØ	: 53
EØ6Ø	E8	11	ØØ	Ø8	Ø1	ØØ	Ø8	CD	: D7
EØ68	5C	ØØ	21	ØØ	E8	11	ØØ	1Ø	: 86
EØ7Ø	Ø1	ØØ	Ø8	CD	5C	ØØ	ØØ	ØØ	: 32
EØ78	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	ØØ	: ØØ
Sum	D4	8B	ØØ	ØD	37	41	91	81	: F6

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E080	21	90	E0	11	00	38	01	20	: FB
E088	01	CD	5C	00	C3	B0	E1	00	: 7E
E090	00	03	07	0F	0F	0F	0C	06	: 49
E098	01	0A	15	24	18	28	27	12	: BD
E0A0	00	E0	F0	98	20	20	00	00	: A8
E0A8	C0	3E	01	82	7C	12	E4	40	: 3B
E0B0	00	00	00	00	00	00	03	01	: 04
E0B8	00	01	0A	1B	07	17	18	0C	: 68
E0C0	00	00	00	60	D0	D8	F0	E0	: D8
E0C8	00	C0	FE	7C	80	E6	18	30	: E8
E0D0	03	07	0F	0F	0F	0F	0C	01	: 53
E0D8	03	05	05	05	04	01	02	02	: 1B
E0E0	E0	F0	98	20	20	00	00	C0	: 68
E0E8	30	28	28	A8	D0	E0	20	10	: 08
E0F0	00	00	00	00	00	03	01	00	: 04
E0F8	00	02	02	02	03	00	01	01	: 0B
Sum	F9	6F	27	33	E3	19	4C	71	: 7B

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E100	00	00	60	D0	D8	F0	E0	00	: D8
E108	C0	D0	D0	50	20	00	C0	E0	: 70
E110	00	22	77	77	5D	5D	08	00	: D2
E118	00	22	77	77	5D	5D	08	00	: D2
E120	00	20	74	74	DC	DC	88	00	: 48
E128	00	20	74	74	DC	DC	88	00	: 48
E130	00	22	22	02	93	93	33	3B	: DA
E138	3E	7C	78	78	38	3C	1F	07	: 44
E140	40	20	24	10	10	14	B4	B2	: 1E
E148	F2	E2	76	3E	7C	78	F0	C0	: 2C
E150	02	04	24	08	08	28	2D	4D	: DC
E158	4F	6F	6E	7E	3C	1C	0E	03	: 13
E160	00	44	44	40	C1	C9	C8	D8	: F2
E168	7C	7C	1E	3E	1E	1C	38	E0	: A6
E170	00	00	00	0F	3F	7E	E7	FF	: B2
E178	FF	FF	FF	7F	3F	0F	00	00	: CA
Sum	FC	26	2D	50	62	73	D8	9B	: E7

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E180	00	00	00	FC	FA	F1	F1	F1	: C9
E188	F1	F1	F1	F1	FA	FC	00	00	: BA
E190	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E198	07	07	07	07	07	07	07	00	: 31
E1A0	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E1A8	E0	E0	F0	E0	E0	E0	E0	00	: 20
E1B0	21	00	DF	11	80	05	01	80	: 17
E1B8	00	CD	5C	00	21	00	DF	11	: 3A
E1C0	80	0D	01	80	00	CD	5C	00	: 37
E1C8	21	00	DF	11	80	15	01	80	: 27
E1D0	00	CD	5C	00	21	80	DF	11	: BA
E1D8	80	25	01	80	00	CD	5C	00	: 4F
E1E0	21	80	DF	11	80	2D	01	80	: BF
E1E8	00	CD	5C	00	21	80	DF	11	: BA
E1F0	80	35	01	80	00	CD	5C	00	: 5F
E1F8	C9	00	00	00	00	00	00	00	: C9
Sum	84	26	8C	87	BE	82	8C	A4	: 2D

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E200	C3	68	E5	CD	00	E4	CD	70	: FE
E208	DD	AF	CD	D5	00	FE	03	CC	: FB
E210	30	E4	FE	07	CC	80	E4	00	: 49
E218	CD	BC	E3	CD	00	E7	CD	38	: 25
E220	E2	3A	F7	E2	FE	05	CA	30	: E2
E228	E2	3C	32	E7	E2	C9	00	00	: E2
E230	AF	32	E7	E2	C3	18	E7	00	: 6C
E238	CD	58	E4	CD	58	E3	00	00	: 11
E240	2A	F8	F2	22	EC	F2	2A	F4	: 02
E248	E2	22	FC	F2	00	00	00	00	: E2
E250	21	E8	F2	11	00	1B	01	18	: 30
E258	00	CD	5C	00	C9	00	00	00	: F2
E260	3E	BA	CD	4D	00	01	01	00	: 14
E268	09	3E	BB	CD	4D	00	01	01	: 1E
E270	53	CD	D0	E3	C3	09	E2	00	: 81
E278	CD	80	E2	C3	00	E4	00	00	: D6
Sum	71	BB	CD	C3	8C	FD	41	B1	: 37

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E280	2A	D8	E2	01	40	00	A7	ED	: B9
E288	42	CD	4A	00	FE	B7	DA	94	: 7C
E290	E2	C3	99	E2	FE	B0	D2	C8	: 68
E298	E2	01	01	00	09	CD	4A	00	: 04
E2A0	FE	B7	DA	A8	E2	C3	AD	E2	: 6B
E2A8	FE	B0	D2	CD	E2	3A	E8	E2	: 33
E2B0	D6	08	32	E8	E2	2A	D8	E2	: BE
E2B8	01	20	00	A7	ED	42	22	D8	: F1
E2C0	E2	C3	88	E5	00	00	00	00	: 12
E2C8	FE	B6	CA	60	E2	C3	00	E4	: 67
E2D0	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E2D8	41	19	00	00	02	00	01	13	: 70
E2E0	04	00	00	00	00	00	00	01	: 05
E2E8	48	08	00	01	48	08	04	0F	: B4
E2F0	48	58	10	0A	1C	9C	18	08	: 92
E2F8	F0	00	1C	01	1C	9C	20	0A	: EF
Sum	A8	EA	22	38	3C	A0	69	E0	: 11

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E300	ED	43	11	E3	03	ED	43	29	: 80
E308	E3	00	00	00	00	00	00	00	: E3
E310	3A	F8	E2	47	3A	E8	E2	C6	: 25
E318	0F	B8	D2	1E	E3	C9	D6	1F	: 58
E320	B8	DA	28	E3	C9	00	00	00	: 66
E328	3A	F9	E2	47	3A	E9	E2	C6	: 27
E330	0F	B8	D2	36	E3	C9	D6	1F	: 70
E338	B8	DA	88	E3	C9	00	00	00	: C6
E340	AF	CD	D8	00	FE	FF	CA	A8	: C3
E348	E4	CD	00	E4	C9	00	00	00	: 5E
E350	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E358	3A	F6	E2	FE	14	CA	68	E3	: 39
E360	3E	14	32	F6	E2	C9	00	00	: 25
E368	3E	18	32	F6	E2	C9	00	00	: 29
E370	2A	D8	E2	3E	20	CD	4D	00	: 5C
E378	01	01	00	09	CD	4D	00	3E	: 63
Sum	46	ED	29	A0	5B	C5	32	BC	: 0A

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E380	03	CD	92	E3	C3	D0	E5	00	: BD
E388	3E	02	32	DA	E2	C3	E0	E5	: B6
E390	3E	01	32	DA	E2	C3	E8	E5	: BD
E398	32	DA	E2	C9	00	00	00	00	: B7
E3A0	2A	D8	E2	CD	4A	00	FE	B7	: B0
E3A8	CA	90	E3	FE	B8	CA	70	E3	: 10
E3B0	FE	BA	CA	70	E3	FE	BC	D2	: 61
E3B8	88	E3	C9	C9	CD	A0	E3	2A	: 77
E3C0	D8	E2	01	01	00	09	CD	4A	: DC
E3C8	00	C3	B5	E3	00	00	00	00	: 5B
E3D0	3E	04	59	CD	93	00	3C	58	: 8F
E3D8	CD	93	00	3E	07	1E	DC	CD	: 6C
E3E0	93	00	3E	0A	1E	10	CD	93	: 69
E3E8	00	3E	0C	1E	20	CD	93	00	: E8
E3F0	3E	0D	1E	00	CD	93	00	C9	: 92
E3F8	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
Sum	DF	36	A7	7B	DE	55	FF	2B	: 94

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E400	2A	D8	E2	01	20	00	09	CD	: DB
E408	4A	00	FE	B7	DA	12	E4	C3	: 92
E410	00	E5	FE	B0	D2	2E	E4	C3	: 3A
E418	00	E5	00	00	2A	D8	E2	01	: CA
E420	20	00	09	22	D8	E2	3A	E8	: 27
E428	E2	C6	08	32	E8	E2	C9	00	: 75
E430	2A	D8	E2	01	02	00	09	CD	: BD
E438	4A	00	FE	B7	DA	42	E4	C3	: C2
E440	48	E4	FE	B0	D2	2E	E4	00	: BE
E448	C3	A8	E4	00	00	00	00	00	: 4F
E450	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
E458	3A	EA	E2	FE	00	CA	70	E4	: 22
E460	3E	00	32	EA	E2	3E	04	32	: B0
E468	EE	E2	C9	00	00	00	00	00	: 99
E470	3E	08	32	EA	E2	3E	0C	32	: C0
E478	EE	E2	C9	00	00	00	00	00	: 99
Sum	87	82	89	F6	28	92	07	14	: 5D

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E480	2A	D8	E2	2B	CD	4A	00	FE	: 24
E488	B7	DA	8F	E4	C3	E0	E4	FE	: 89
E490	B0	D2	2E	E4	C3	E0	E4	00	: 1B
E498	2B	22	D8	E2	3A	E9	E2	D6	: E2
E4A0	08	32	E9	E2	C9	00	00	00	: CE
E4A8	2A	D8	E2	01	1E	00	A7	ED	: 97
E4B0	42	CD	4A	00	FE	B7	DA	BC	: A4
E4B8	E4	C3	C8	E4	FE	B0	D2	2E	: 01
E4C0	E4	C3	C8	E4	00	00	00	00	: 53
E4C8	2A	D8	E2	01	01	00	09	22	: 11
E4D0	D8	E2	3A	E9	E2	C6	08	32	: BF
E4D8	E9	E2	C9	00	00	00	00	00	: 94
E4E0	2A	D8	E2	01	21	00	A7	ED	: 9A
E4E8	42	CD	4A	00	FE	B7	DA	F4	: DC
E4F0	E4	C3	F9	E4	FE	B0	D2	2E	: 32
E4F8	E4	2A	D8	E2	C3	98	E4	00	: 07
Sum	17	31	FE	31	33	1F	45	0C	: 1A

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E500	2A	D8	E2	01	21	00	09	CD	: DC
E508	4A	00	FE	B7	DA	12	E5	C3	: 93
E510	1C	E4	FE	B0	D2	2E	E4	C3	: 55
E518	1C	E4	00	00	00	00	00	00	: 00
E520	3A	1F	E5	FE	02	CA	60	E5	: 4D
E528	2A	D8	E2	01	20	00	09	CD	: DB
E530	4A	00	FE	B7	DA	3A	E5	C3	: BB
E538	40	E5	FE	B0	D2	58	E5	00	: E2
E540	01	01	00	09	CD	4A	00	FE	: 20
E548	B7	DA	4F	E5	C3	54	E5	FE	: BF
E550	B0	D2	58	E5	C3	1C	E4	00	: 82
E558	00	00	00	00	00	C3	80	E2	: 25
E560	AF	32	1F	E5	C3	00	E4	FF	: 8B
E568	AF	CD	D8	00	FE	FF	CA	80	: 9B
E570	E5	C3	03	E2	00	00	00	00	: 8D
E578	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
Sum	45	EB	42	68	AF	18	FC	25	: C2

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E580	CD	B0	E5	C3	06	E2	00	00	: 0D
E588	3A	DB	E2	FE	01	CA	9C	E5	: 41
E590	FE	02	CA	A2	E5	FE	00	CA	: 19
E598	A8	E5	C9	00	3E	02	32	DB	: A3
E5A0	E2	C9	3E	00	32	DB	E2	C9	: A1
E5A8	3E	01	32	DB	E2	C9	00	00	: F7
E5B0	3A	DB	E2	FE	00	CA	28	E5	: CC
E5B8	C3	80	E2	00	00	00	00	00	: 25
E5C0	11	AF	19	01	10	00	CD	5C	: 13
E5C8	00	C9	00	00	00	00	00	00	: C9
E5D0	21	F0	E7	C3	C0	E5	00	00	: 60
E5D8	21	B0	E7	C3	C0	E5	00	00	: 20
E5E0	21	D0	E7	C3	C0	E5	00	00	: 40
E5E8	21	C0	E7	C3	C0	E5	00	00	: 30
E5F0	21	E0	E7	CD	C0	E5	C3	80	: 9D
E5F8	E6	00	00	00	00	00	00	00	: E6
Sum	66	1F	2A	16	0E	93	68	14	: E2

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E600	3A	DC	E2	FE	01	CA	20	E6	: C7
E608	3A	F4	E2	FE	48	CA	18	E6	: 1E
E610	C6	04	32	F4	E2	C3	80	E6	: FB
E618	3E	01	32	DC	E2	C3	F0	E5	: C7
E620	3A	F4	E2	FE	10	CA	30	E6	: FE
E628	D6	04	32	F4	E2	C3	80	E6	: 0B
E630	3E	02	32	DC	E2	C3	F0	E5	: C8
E638	3A	DE	E2	FE	01	CA	68	E6	: 11
E640	ED	5F	87	D2	50	E6	3E	F0	: 09
E648	32	F0	E2	C9	00	00	00	00	: CD
E650	3E	01	32	DE	E2	2A	F4	E2	: 31
E658	22	F0	E2	01	FE	00	C3	D0	: 86
E660	E3	AF	32	DE	E2	C9	00	00	: 4D
E668	3A	F1	E2	FE	0A	DA	61	E6	: 36
E670	D6	08	32	F1	E2	C9	00	00	: AC
E678	00	00	00	00	00	00	00	00	: 00
Sum	72	95	13	DF	E0	B0	06	B6	: 45

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E680	CD	38	E6	3A	F5	E2	FE	08	: 02
E688	CA	98	E6	D6	04	32	F5	E2	: 2B
E690	C3	A0	E6	00	00	00	00	00	: 49
E698	3E	E8	32	F5	E2	C3	A0	E6	: 78
E6A0	3A	DD	E2	FE	01	CA	E0	E6	: 88
E6A8	3A	DF	E2	FE	20	CA	B8	E6	: 81
E6B0	3C	32	DF	E2	C3	F4	E6	00	: CC
E6B8	AF	32	DF	E2	3C	32	DD	E2	: CF
E6C0	3E	08	CD	41	01	FE	DF	CA	: FC
E6C8	D0	E6	3A	F8	E2	C3	D2	E6	: 35
E6D0	3E	10	32	F8	E2	3E	F0	32	: BA
E6D8	F9	E2	01	00	00	CD	D0	E3	: 5C
E6E0	3A	F9	E2	FE	00	CA	EE	E6	: B1
E6E8	D6	10	32	F9	E2	C9	AF	32	: 9D
E6F0	DD	E2	C9	00	3E	F0	32	F8	: E0
E6F8	E2	C9	00	00	00	00	00	00	: AB
Sum	0B	0C	7D	DD	E0	E0	2E	53	: B2

Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E700	CD	00	E6	01	F0	E2	CD	00	: 53
E708	E3	01	F4	E2	CD	00	E3	01	: 6B
E710	F8	E2	CD	00	E3	C9	00	00	: 53
E718	21	61	18	22	31	E7	CD	38	: D9
E720	DD	C3	30	E7	32	AE	E7	CD	: 4B
E728	78	E7	C3	45	E7	00	00	00	: 4E
E730	21	61	19	11	90	E7	01	1E	: 42
E738	00	CD	59	00	3A	18	D4	C3	: 0F
E740	24	E7	00	00	D5	2A	3D	E7	: 2E
E748	23	22	3D	E7	2A	31	E7	01	: AC
E750	20	00	09	22	31	E7	11	61	: D5
E758	19	CD	20	00	CA	62	E7	C3	: DC
E760	30	E7	2A	3D	E7	11	00	D8	: 4E
E768	CD	20	00	CA	70	E7	C9	00	: D7
E770	3E	04	32	DA	E2	C9	00	00	: F9
E778	2A	31	E7	22	82	E7	21	91	: 7F
Sum	24	2E	CD	4E	69	8B	3F	5C	: FC

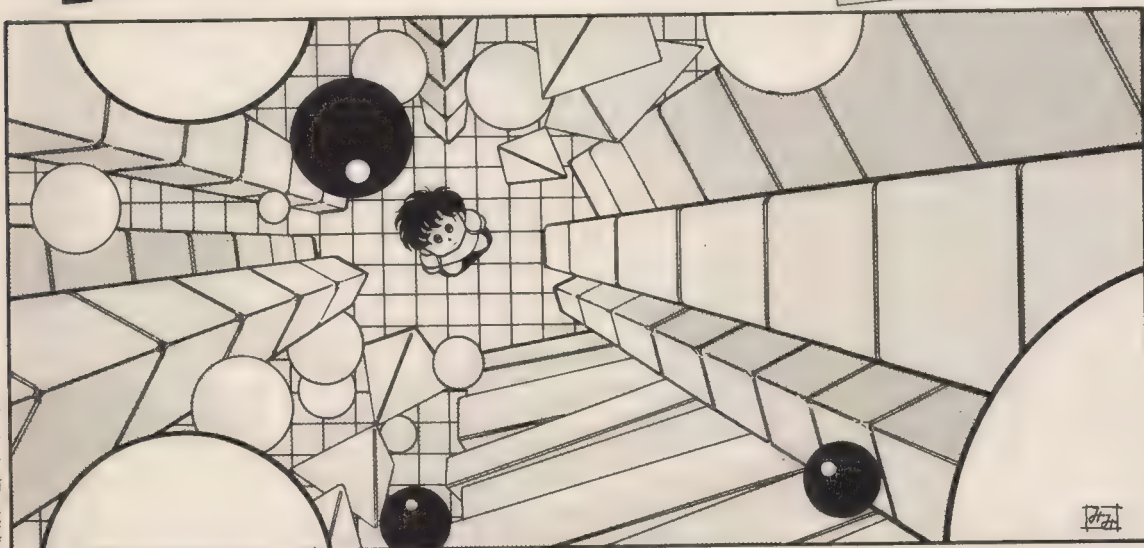
Addr	+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	:Sum
E780	E7	11	41	19	01	1E	00	CD	: 3E
E788	5C	00	C9	00	00	00	00	00	: 25
E790	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
E798	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
E7A0	20	20	20	20	20	20	20	20	: 00
E7A8	20	20	20	20	20	20	B2	00	: 72
E7B0	20	20	20	4C	49	46	45	20	: A0
E7B8	55	50	20	21	21	20	20	20	: 67
E7C0	20	20	53	54	41	47	45	20	: D4
E7C8	43	4C	45	41	52	21	20	20	: C8
E7D0	20	20	20	4C	49	46	45	20	: A0
E7D8	44	6F	77	6E	21	21	20	20	: 1A
E7E0	20	20	20	20	20	46	49	47	: 76
E7E8	48	54	21	21	20	20	20	20	: 5E
E7F0	20	20	54	61	6B	65	20	42	: 27
E7F8	52	45	41	44	21	21	20	20	: 9E
Sum	D9	D5	CF	3B	B4	BF	EA	B6	: CB

IGORUK

ブロックを当てはめるんだ!
イゴルク

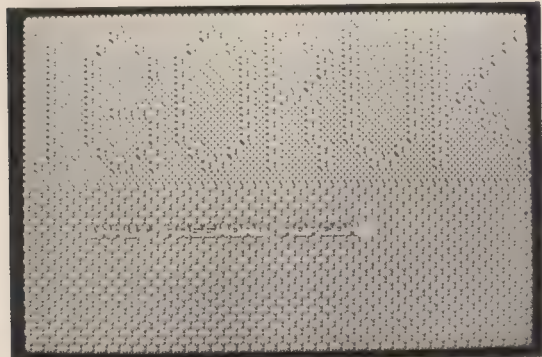
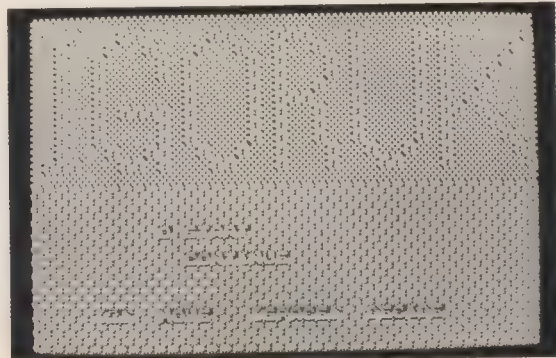
■X1シリーズ■Hu-BASIC(CZ-8FB01またはCZ-8CB01)

黒木和彦。

イラスト/南 辰真

みんなガンバッテるよ!

いつもこの手のゲームを見ていておどろくのは、どうしてこうも次々にパズルが考えられるんだろうということだ。結局パズルっていうのは発想のおもしろさが求められてしまう分野だから、しろうと目から見れば長い間にはいいかげんアイデアもなくなってこようというものだ。それでもしぶとく新しいものを生み続けてくるみんなの根性にはホトホト感心する。こんな状況を見ても、オリジナルプログラマーのキミたちには、きっと一人一人得意分野があるんじゃないかと思う。たとえば、アクションが得意だとか、RPGなら任しとけみたいなことだ。ここで提案なんだけど、「ど

イゴルクとは何ぞや?

と思いつつ、さぁーてと。

うやったらうまくアイデアが考えられるか」とか、「うまくプログラムができるか」ということを、それぞれ得意分野のエキスパートであるキミたちが意見を出し合ったらおもしろいんじゃないかな？　みんなで助け合っていけば、発想、技術両面で向上できると思うよ。まずは最初ということで、ボクがゲームのアイデアを考えるときのコツみたいなものをちょっと書いてみることにしよう。

●ジャンルにはこだわらない

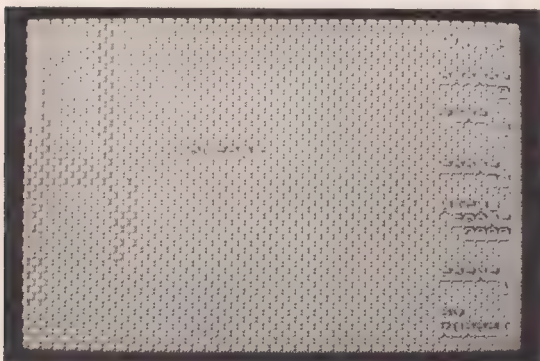
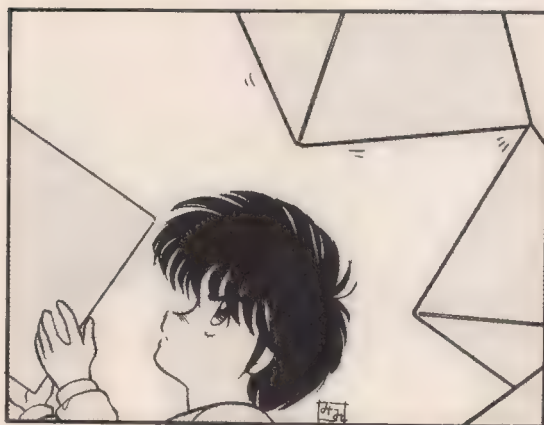
まったくというわけではないけど、よほどのことがないかぎりアイデア優先ということになる。ジャンルをへたに決めてしまうとそれにしばられてしまうからだ。

●だれもが思いつきそうなものを考える

どういうことかっていうと、まあこれはボクの得意分野といっていいんだけど、日常生活やテレビなどから題材をとる。どうやったら他人を楽しませることができるか、こんなのがゲームになったら自分はぜったいにプレイするぞというようなものをひたすら考える。5分以上考えて何も浮かばなければ、なにもかもすっかり忘れてしまう。ムリしてもなかなかいいものは生まれないという信念があるからだ。

もし、使えそうなアイデアが幸運にも出てきたら、ノートにでも書いておく。ここは意外とむずかしい作業だ。せっかくふくらんできたものを何か形にしてしまうと、思っていたよりもセコく感じられることがある。アラが見えてきて興奮がなえてしまうこともしばしば。だから、そうなる前にノートを閉じてしまう。次に見るのは1週間後と決める。なぜそうするかっていうと、アイデアっていうものは案外忘れているようでも、時間がたてば思わぬところで発酵しているものなのだ。具体的にいえば、次に見たときにネタを新鮮に感じて、あれこれとおもしろい枝葉がついてくる。疑うようだったら、一度だまされたと思って実行してごらん。

●どんな感じのゲームに仕上げるか考える

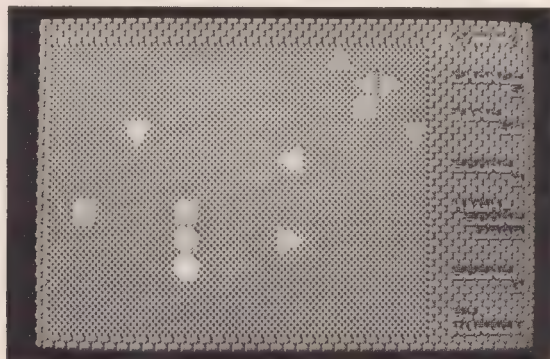
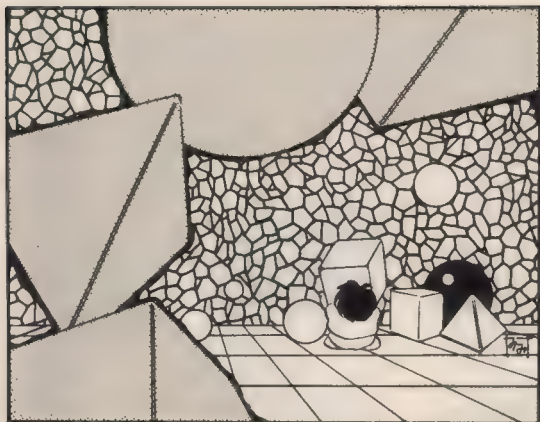
ある程度イメージが固まったら実作業に入る。キャラクターはどうするか、音楽は、全体の構成はというぐあいだ。技術的にできるかどうかも、ここで初めて考えることになる。アイデアの段階から技術的なことにしばられていたら、それこそ夢のある楽しいゲームは作れないからだ。

●ツメを忘れない

ゲームが完成したら何度もテストプレイしてみる。あらゆる場合を想定してみよう。この部分がプログラミング作業より時間がかかったって、おもしろいものができればそれでいい。これで、完成というわけだ。

「ぼくのやり方と似ているよ」、「へえ、全然ちがうぞ」とかいろんな意見があると思うけど、ゲームを作るときのヒントにでもなればヒジョーにうれしい。

緊迫感タップリの パズルゲーム登場

さすがX1のゲームだけあって、画面がハデ〜。ちょっとウルサすぎて文字が読みづらいぞ。バックに明るい色が使ってあると雰囲気はいいんだけど、そのぶん色彩感覚がしっかりしていないと画面構成がとってもむずかしくなる。とくにX1のユーザーならわかると思うけど、X1の黄色は、どちらかっていうと、白に近くて(専用モニター上)、お世辞にもPC系みたいな豊かな色とはいいがたいものがあるから、バックに黄色を使うのはさけたほうがいいかもしれな

見事にクリア。

わかるかなぁ？

い。ついでに簡単な色の講義もしてしまおう。ここではデジタルRGBで出せる8色で考えてみることにする。美しく見えるようにするには、まず、同系色っぽい感じでまとめてみること。たとえば、青、水色、白を使うとすれば、水色の部分に光が強く当たって白く光るとか、逆にカゲになって青く見えるとか、自然な感じが出せる。黄色をうまく水色と白の間にすべりこませるように使えば、たそがれた感じが出せる。これは、マゼンタ、赤、白でも同じようなことがいえる。次に、光の3原色をうまく組み合わせて色のバランスをとる方法だ。赤、緑、青をじょうずに配置して画面をつくっていく。この方法の欠点は、使い方を誤ると、とっても幼稚な画面になってしまうということだ。ゲームの雰囲気に合った色使いを考えてみてほしい。

すっかり講義づいてしまったけど、ここに紹介する「IGORUK」は、とにかく緊張する。アタマを使うのはもちろんだけど、時間制限をつけたところがミソだったといえるだろう。ホント、脳に汗をかいてしまった。

スタートするとタイトル画面が出てくるからスペースキーをポンと押す。すると最初から始めるか、途中から始めるかをきいてくるから、"2"のキーでどちらかを選んでスペースキーを押す。CONTINUEを選ぶと、パスワードをきいてくるから入力する。パスワードは各面終了時に自動的に表示されるようになっている。

ゲームのルールは、いくつかのオレンジ色のブロックを、それぞれ形に合うように白色のブロックに重ねていくだけだ。ただし、すべてのブロックを同時に動かして重ねなくてはならない。キー操作は、8、2、4、6でオレンジ色のブロック全部が上下左右に動く(ジョイスティックも可。ただし、キーボードと同時に操作したときはキーボード優先)。フィールド上の赤い玉にブロックが当たるとそのブロックは星形になっていて、どの白色ブロックとも重ねられるオールマイティーのものになる。もう1つフィールドに赤くて四角いブロックがあるんだけど、これは動かない固定ブロックだ。要するに障害物なので、使いようによっては役に立つ。

このゲームにもう1つおもしろさを加えたルールというのが、制限時間だ。ちょうど解けそうなときに時間が来てしまうようになっていて、冷汗が出る。面が進むにつれて秒数がふえていくんだけど、そのぶんむずかしくなっていて、実際プレイしてみても緊張感があってゲームバランスが整っていた。ゲームオーバーの条件はTIMEが0になるとミスで、それを計5回とするとアウトというふうに設定されている。時間と各面の関係を簡単にいうと、全20面のうち6面までは簡単。7~15面はタイムギリギリというところだ。それから、注意しなくちゃならないことがある。ブロックの動き方を見てほしい。動いている順番があるっていうことだ。これは、コンピュータがどのブロックから処理していくかという順番にかかわっていることなんだ。だから、初めに動くブロックの前に、あとで動くブロックがある場合には、初めに動くブロックは動くことができない。なかにはこのルールを知らないと解けない面も出てくるっていうから、気をつけておこう。ほんとによーく見ていないとわかりにくいぞ。

RUN・RUN・RUN

オールBASICだから、打ちこみは楽だね。でも、万が一のことを考えて、いちおうセーブしておこう。プログラムが2本あるから、1本目のプログラムが2本目をロードするとき、2本目のファイルネームをまちがえるとFILE NOT FOUNDエラーが出てしまうよ。

ゲームはDISK-BASIC(CZ-8FB01)または、テープ版BASIC(CZ-8CB01)を立ち上げてから、

```
RUN "IGORUK"
```

でスタートする。

ABOUTプログラム!!

リストをざっと見ても特別変わったテクニックも使っていないみたいだし、ちゃんとREM文もつけてあって、とってもわかりやすくなっている。ちょっと気になるところをあえていうとすれば、FOR~NEXTの使い方など、ところどころに見づらい部分があるっていうところかな。できれば、FOR~NEXTは1行に1つという感じで単独で使ったほうがプログラムを見る側としては、とっても印象がよくなるし、プログラムのデバッグも楽になる。

それにもう1つ、気になったということではないんだけど、ゲーム中で表示されるフォントをデータに起こして定義している。文字に色をつけて太くしたりすることは、計算だけでもうまくやれば可能なんだ。要するに数行から十数行で、きれいなかっこいい文字が作れるようになるっていうことだ。このテクニックを使えば、プログラムが短くておもしろいゲームができるぞ。

では、プログラム解析の参考までに、変数表をどうぞ。

変数表

変数	内容	変数	内容
X( ), Y( )	オレンジブロックのXとY座標	CHA	残りのチャンス
C$( )	キャラクター	SY	オレンジブロックの数
C( )	オレンジブロックの形	TILI	タイムリミット
G$( )	オレンジブロックに隠されている背景	ST	キーボード、ジョイスティックによる入力
SC	スコア	ME	シーン数
HSC	ハイスコア	PO	白色ブロックと重なったときのフラグ
HP	ハイスコアのフラグ		

イコルク プログラムリスト

```
10 REM
20 REM  イコ゛ルク
30 REM       '87/7/26
40 REM            By K.KUROGI
50 REM
60 WIDTH 40:INIT:CLS:CLEAR&HEFFF
70 LOCATE10,10:CFLASH1:PRINT"CHARACTER";:CFLASH:PRINT" テイキ゛ チュウ!"
80 LOCATE9,13:PRINT"7 ヒ゛ョウ ソノママ マッテ クタ゛サイ."
90 DEFCHR$(0)=HEXCHR$("00000A1E3D3D7B717F4F5E5EFD00000470706040C0C08004")
100 DEFCHR$(1)=HEXCHR$("000042E0CECEFDF5BE7FE7E0CE000000000000000000100000")
110 DEFCHR$(2)=HEXCHR$("000052E3E7E7CEFE3F7F73E3E70000000000000000400000000")
120 DEFCHR$(3)=HEXCHR$("0000A9BF7F73E3E3BFDDB9BF7F0404042000020000040404")
130 DEFCHR$(4)=HEXCHR$("0000959D3BBBBFBFDECEDD9D7B000000101000004000000O")
140 DEFCHR$(5)=HEXCHR$("000054DFBFB97171EFEEDDDFBF00040400000000000000604")
150 DEFCHR$(6)=HEXCHR$("0000808080C0C0C07AE0C080A7040404020F1E1527170715")
160 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000007E404040E70404047E7F7E55E7F7E755")
170 DEFCHR$(33)=HEXCHR$("00000014180018007A7C7C7CFB04180462414041E3E7E345")
180 DEFCHR$(34)=HEXCHR$("0000004400000000EEEE2244A3040404000000011A3F7E755")
190 DEFCHR$(35)=HEXCHR$("00000048FE6C6C006CFE6C6CFE6C6C000000000100018111")
200 DEFCHR$(36)=HEXCHR$("000000542E7C28006A7EE87CAE7C2804420000018081834 5")
210 DEFCHR$(37)=HEXCHR$("0000002870E6C600DECE1C78F7E6C600181020418700001 1")
220 DEFCHR$(38)=HEXCHR$("00000050CEFC7E007AFCCC78CEFC7E00020100010001000 1")
230 DEFCHR$(39)=HEXCHR$("0000000008000000 7A7C5C44EB040404 62414041E3F7E755")
240 DEFCHR$(40)=HEXCHR$("0000005070381C007C787070F7381C006043060587C3E141")
250 DEFCHR$(41)=HEXCHR$("000000141C38700076785C5CFD38740406436041E1C38705")
260 DEFCHR$(42)=HEXCHR$("000000547CFE38007AFE7CFE7DFE38004200000001000141")
270 DEFCHR$(43)=HEXCHR$("000000AAFE3838007A78FEFEFE38380442430000001C345")
280 DEFCHR$(44)=HEXCHR$("00000028380810007E407078BB0814047E7F460183C3E745")
290 DEFCHR$(45)=HEXCHR$("0000002A7E0000007E407E7EFE0004047E7F00008081E755")
300 DEFCHR$(46)=HEXCHR$("00000028383800007E404078FB3804047E7F7E41C3C3C755")
310 DEFCHR$(47)=HEXCHR$("0000002870E040007E4E5C78F7E4440478706041870707 15")
320 DEFCHR$(48)=HEXCHR$("00000054E6C67C007CC6CEFEE6C67C000000100000108101")
330 DEFCHR$(49)=HEXCHR$("0000000818183C007A785858FB183C0062434241E3E3C141")
340 DEFCHR$(50)=HEXCHR$("000000001870FE007CC6C60CFB74FE0000001811E3870001")
350 DEFCHR$(51)=HEXCHR$("00000004C6C67C007CC6C61CC6C67C000000180100108101")
360 DEFCHR$(52)=HEXCHR$("00000024CCFE0C007C5C7C6CCDFE0C007061400101000151")
370 DEFCHR$(53)=HEXCHR$("0000000206C67C00FEC0FC06E6C67C0000010200E0300101")
380 DEFCHR$(54)=HEXCHR$("00000054C6C67C007CC6C0FCC6C67C000000180100108101")
390 DEFCHR$(55)=HEXCHR$("000000040C181800FEC6064CED18180000003851E1E3E341")
400 DEFCHR$(56)=HEXCHR$("00000054C6C67C007CC6C67CC6C67C000000180100100101")
410 DEFCHR$(57)=HEXCHR$("0000002A06C67C007CC6C67E86C67C000000180080300101")
420 DEFCHR$(58)=HEXCHR$("00000000383838007A787840FB38380442434245C3C3C345")
430 DEFCHR$(59)=HEXCHR$("00000000383808107A787840FB38081442434245C3C3C345")
440 DEFCHR$(60)=HEXCHR$("000000A070381C007C7870E0F7381C006043060587C3E141")
450 DEFCHR$(61)=HEXCHR$("00000000FEFE00007EFEFE00FEFE00047E00000100000155")
460 DEFCHR$(62)=HEXCHR$("0000000A1C38700076785C4EFD38740406436050E1C38705")
470 DEFCHR$(63)=HEXCHR$("0000001438003800 7CFEC63CFB043804000000 01C3C7C345")
480 DEFCHR$(64)=HEXCHR$("000000AAC6FE7E00FC067EFEC6FE7E000000000000000001")
490 DEFCHR$(65)=HEXCHR$("00000042FEFEC6007CFEC6C6FEFEC6000000000100000011")
500 DEFCHR$(66)=HEXCHR$("000000A8C6FEFC00FCFEC6FCC6FEFC000000000100000101")
510 DEFCHR$(67)=HEXCHR$("00000040C6FE7C007CFEC6C0C6FE7C000000001100000101")
520 DEFCHR$(68)=HEXCHR$("00000042CEFCF800FAFCCEC6CEFCF8040201001000010305")
530 DEFCHR$(69)=HEXCHR$("000000A8C0FEFE00FEFEC0FCC7FEFE000000000107000001")
540 DEFCHR$(70)=HEXCHR$("00000054C0C0C000FEFEC0FCC3C4C4040000000103170715")
550 DEFCHR$(71)=HEXCHR$("0000008AC6FE7E007CFEC0DEC6FE7E000000000000000001")
560 DEFCHR$(72)=HEXCHR$("00000054C6C6C600DEC6FEFEC6C6C60018180000000100011")
```

リスト続く

```
570 DEFCHR$(73)=HEXCHR$("0000000818183C007C585858FB183C0040636241E3E3C141")
580 DEFCHR$(74)=HEXCHR$("00000008CCFC78007E4C4C4CEDFC780440417051210103 05")
590 DEFCHR$(75)=HEXCHR$("00000050D8CCC600DECCD8F0DBCCC60018110205030100 11")
600 DEFCHR$(76)=HEXCHR$("00000080C0FEFE00DEC0C0C0C7FEFE001E1F1E1507000001")
610 DEFCHR$(77)=HEXCHR$("000000AAD6C6C600DEEEFEFED6C6C600180000000000000011")
620 DEFCHR$(78)=HEXCHR$("000000AADECEC600DEE6F6FEDECEC600180800000000000011")
630 DEFCHR$(79)=HEXCHR$("00000042C6FE7C007CFEC6C6C6FE7C000000000100000 0101")
640 DEFCHR$(80)=HEXCHR$("000000AAF8C0C000FAFEC6FEF9C4C40402000000001070715")
650 DEFCHR$(81)=HEXCHR$("00000042DE7C3E007A7CC6D6DE7C3E0042010000 0081C041")
660 DEFCHR$(82)=HEXCHR$("000000AAFCCCC600FCFEC6FEFDCCC60000000000001010011")
670 DEFCHR$(83)=HEXCHR$("0000005406FE7C007CFEC07C86FE7C00000000000180000101")
680 DEFCHR$(84)=HEXCHR$("00000028383838 00FEFE3878FB38380400000041C3C3C345")
690 DEFCHR$(85)=HEXCHR$("00000084C6FE7C00DEC6C6C6C6FE7C0018181810000001 01")
700 DEFCHR$(86)=HEXCHR$("000000246C383800DEC6C66CED38380418181801 81C3C345")
710 DEFCHR$(87)=HEXCHR$("000000AAFEEEC600DEC6D6FEFEEEC600181800000000000011")
720 DEFCHR$(88)=HEXCHR$("00000010386CC600DE6C7878FB6CC60018014241C3810011")
730 DEFCHR$(89)=HEXCHR$("0000000028383800DEC66C78FB38380418180041C3C3C345")
740 DEFCHR$(90)=HEXCHR$("0000001070FEFE00FEFE1C78F7FEFE0000000004187000001")
750 DEFCHR$(120)=HEXCHR$("01000054C6FE7E807CFEC0DEC6FE7E00010000000000000080")
760 DEFCHR$(121)=HEXCHR$("0100008AD6FE7C807CFEC6C6C6FE7C00010000081000008 0")
770 DEFCHR$(122)=HEXCHR$("0100088CFDC6CE08FCC6C6C6FCC6C60001000808010008 08")
780 DEFCHR$(123)=HEXCHR$("000000A8C3FEFE00FEFEC0FCC0FEFE000000000000030000 00")
790 DEFCHR$(124)=HEXCHR$("01000054FEC6CE087CFEC6FEFEC6C600010000000000000808")
800 DEFCHR$(125)=HEXCHR$("0300008CD6FEF804F8FEC6C6C6FEF8000300000081000000 04")
810 DEFCHR$(126)=HEXCHR$("101080C83B3BF8C4C6C66C6C383838001010808003 03C0C4")
820 DEFCHR$(127)=HEXCHR$("030180D43B03F8C4387C7C7C38003800030180800303C0C4")
830 DEFCHR$(128)=HEXCHR$("33008080000080800 03F7F7F7F7F7F333FFFF56A75EAF5")
840 DEFCHR$(129)=HEXCHR$("3303000001010000 00FCF8F8F8F8F833FFFA54AB55AA54")
850 DEFCHR$(130)=HEXCHR$("000080800000C0CC7F7F7F7F7F552A006A75EAF56A55EACC")
860 DEFCHR$(131)=HEXCHR$("0101000001010 0CCF8F8F8F8F854A800AB55AA54AB55A8CC")
870 DEFCHR$(132)=HEXCHR$("3332CCCC3030C0C00001030307070F0F3333CFCE3736CDCA")
880 DEFCHR$(133)=HEXCHR$("33330C0C13130C0C0000008080C0C0E033B3CCCC73B37CBC")
890 DEFCHR$(134)=HEXCHR$("2020C0C000000080 1F1F3F3F7F7FD52A3D3AF5EA756AD5AA")
900 DEFCHR$(135)=HEXCHR$("0303000001010000E0F0F0F8F8F854AA5BAB5CAC57AB57AA")
910 DEFCHR$(136)=HEXCHR$("000080800000C0C02AD57F7F3F3F1F1F2AD5EAF52A35DADD")
920 DEFCHR$(137)=HEXCHR$("0100000003030404AA54F8F8F8F0F0E0AB57AA56AF5FAC5C")
930 DEFCHR$(138)=HEXCHR$("3030C8C83030CCCC0F0F070703030100 3A3DCECF3233CDCC")
940 DEFCHR$(139)=HEXCHR$("03030C0C33334CCCE0C0C0808000000 0B373AC6CF3F3CCCC")
950 DEFCHR$(140)=HEXCHR$("3303000000000000008040B87EBF7FBF73F35CAF55AA55AA")
960 DEFCHR$(141)=HEXCHR$("3333CCCC330300000000000000 80E0F83333CCCCF3F35CAE")
970 DEFCHR$(142)=HEXCHR$("0000000000030C8C7FBF7FBF7FBC704055AA55AB57BF7CCC")
980 DEFCHR$(143)=HEXCHR$("01030C0C3333CCCCFEFCF0C000000000 57BF7CCC3333CCCC")
990 DEFCHR$(144)=HEXCHR$("3333CCCC3030C080000000000000001071F3333CCCC333FFAF5")
1000 DEFCHR$(145)=HEXCHR$("3030C00000000000000001021D7EFDFEFD323FFAF5AA55AA55")
1010 DEFCHR$(146)=HEXCHR$("0000C0CC3333CCCC7F3F0F03000000006A3DCECF3333CCCC")
1020 DEFCHR$(147)=HEXCHR$("000000000000C0CCFEFDFEFDFE3D0E02AA55AAD5EA3DCECE")
1030 DEFCHR$(148)=HEXCHR$("3020C080000000000071F3B756AF5FBFF3235EEDF3F5FAE55")
1040 DEFCHR$(149)=HEXCHR$("1303000001000000E0F0F8FCFEFDFEFDB353A854AB55AA55")
1050 DEFCHR$(150)=HEXCHR$("000000800000C0C8FFFFFF7F7F370A05AA55AAD52A15CACD")
1060 DEFCHR$(151)=HEXCHR$("0000000001030 40CFEFDFAF4EAD4A840AA55AA54AB57AC4C")
1070 DEFCHR$(152)=HEXCHR$("333FFFFF7F7FFFFF003F7F756A756A75333FFFF56A75EAF5")
1080 DEFCHR$(153)=HEXCHR$("33FFFAFCFBFDFAFC00FCFA54AA54AA5433FFFA54AB55AA54")
1090 DEFCHR$(154)=HEXCHR$("7F7FFFFF7F55EACC6A756A756A552A006A75EAF56A55EACC")
1100 DEFCHR$(155)=HEXCHR$("FBFDFAFCFB55A8CCAA54AA54AA54A800AB55AA54AB55A8CC")
1110 DEFCHR$(156)=HEXCHR$("3333CFCF3737CFCF0001030207060D0A3333CFCE3736CDCA")
1120 DEFCHR$(157)=HEXCHR$("33B3CCCCF3F3FCFC0080C0C060A070B033B3CCCC73B37CBC")
1130 DEFCHR$(158)=HEXCHR$("3F3FFFFF7F7FD5AA1D1A352A756AD52A3D3AF5EA756AD5AA")
1140 DEFCHR$(159)=HEXCHR$("FBFBFCFCFFFB57AA58A85CAC56AA57AA5BAB5CAC57AB57AA")
1150 DEFCHR$(160)=HEXCHR$("2AD5FFFF3F3FDFDF2AD56A752A351A1D2AD5EAF52A35DADD")
1160 DEFCHR$(161)=HEXCHR$("AB57FAFEFFFFFCFCAA57AA56AC5CA858AB57AA56AF5FAC5C")
1170 DEFCHR$(162)=HEXCHR$("3F3FCFCF3333CDCC0A0D0607020301003A3DCECF3233CDCC")
1180 DEFCHR$(163)=HEXCHR$("F3F3ECECF3F3CCCCB070A060C0C08000B373AC6CF3F3CCCC")
1190 DEFCHR$(164)=HEXCHR$("73F35CBF7FBF7FBF40F05CAF55AA55AA73F35CAF55AA55AA")
1200 DEFCHR$(165)=HEXCHR$("3333CCCCF3F3FCFE00000000C0F05CAE3333CCCCF3F35CAE")
1210 DEFCHR$(166)=HEXCHR$("7FBF7FBF7FBF7CCC55AA55AB57BC704055AA55AB57BF7CCC")
1220 DEFCHR$(167)=HEXCHR$("FFFFFCCC3333CCCC56BC70C00000000057BF7CCC3333CCCC")
1230 DEFCHR$(168)=HEXCHR$("3333CCCC333FFFFF00000000030F3A753333CCCC333FFAF5")
1240 DEFCHR$(169)=HEXCHR$("323FFAFDFEFDFEFD020F3AF5AA55AA55323FFAF5AA55AA55")
1250 DEFCHR$(170)=HEXCHR$("7F3FCFCF3333CCCC6A3D0E03000000006A3DCECF3333CCCC")
1260 DEFCHR$(171)=HEXCHR$("FEFDFEFDFE3DCECEAA55AAD5EA3D0E02AA55AAD5EA3DCECE")
1270 DEFCHR$(172)=HEXCHR$("373FFFFF7FFFFFFF02152E5F3F5FAE553235EEDF3F5FAE55")
1280 DEFCHR$(173)=HEXCHR$("F3F3F8FCFFFDFEFDA050A854AA55AA55B353A854AB55AA55")
1290 DEFCHR$(174)=HEXCHR$("FFFFFFFF7F37CACDAA55AA552A150A05AA55AAD52A15CACD")
1300 DEFCHR$(175)=HEXCHR$("FEFDFAF4EBD7AC4CAA55AA54AA54A840AA55AA54AB57AC4C")
1310 DEFCHR$(176)=HEXCHR$("333FFFF56A75EAF5003F7F7F7F7F7F7F3300808000008080")
1320 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("33FFFA54AB55AA5400FCFAFCFAFCFAFC3303000001010000")
1330 DEFCHR$(178)=HEXCHR$("6A75EAF56A55EACC7F7F7F7F7F552A000000808000000C0CC")
```

```
1340 DEFCHR$(179)=HEXCHR$("AB55AA54AB55A8CCFAFCFAFCFA54A800010100000010100CC")
1350 DEFCHR$(180)=HEXCHR$("3232CCCC300080C001010303077F1F073333CFCF37FFFFFF")
1360 DEFCHR$(181)=HEXCHR$("33330C0C130000000000000000003F7860B3B3CCCCF3FFFEFC")
1370 DEFCHR$(182)=HEXCHR$("2030C0C001030C0C01061C38706080803F3FDFFF7F7BECCC")
1380 DEFCHR$(183)=HEXCHR$("030304000121C8CC0080C0E0701C0603FBF3FCFC7F3FCFCF")
1390 DEFCHR$(184)=HEXCHR$("3235EEDF3F5FAE55071F3F7F7FFFFFFF3020C48A150A0400")
1400 DEFCHR$(185)=HEXCHR$("B353A854AB55AA55E0F0F8FCFEFDFEFD1303000001000000")
1410 DEFCHR$(186)=HEXCHR$("AA55AAD52A15CACDFFFFFF7F7F370A0500000000800000C0C8")
1420 DEFCHR$(187)=HEXCHR$("AA55AA54AB57AC4CFEFDFAF4EAD4A840000000000000103040C")
1430 DEFCHR$(188)=HEXCHR$("3333CCCC3333CCCC00000000000000003333CCCC3333CCCC")
1440 MEM$(&HF000,48)=HEXCHR$("4243444546475150514450 4E44454A4755534D323334353648
5554535544434D44474655554A484653544E4F51505246")
1450 MEM$(&HF030,48)=HEXCHR$("4546445550535150445144464546454645464 7485B44555153
545554534243525758535 45A555B425453555 65343505B")
1460 MEM$(&HF060,18)=HEXCHR$("43444D5545444255554 4534C585B59425152")
1470 CLS:LOCATE10,10:CFLASH1:PRINT"ﾒｲﾝﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ";:CFLASH:PRINT" ﾛｰﾄﾞ ﾁｭｳ"
1480 RUN"IGORUK MAIN"
```

IGORUK MAIN

```
10 REM  ┌────────────────────────────────────────────┐
20 REM  │   II   GGG    OOO   RRRR  U    U K    K (ｲｺﾞﾙｸ)│
30 REM  │   II G    G O    O R    R U    U K   K        └──────────┐
40 REM  │   II G        O    O R    R U    U KKK             '87年7月26日 (日) └──────────┐
50 REM  │   II G GGG O    O RRRR  U    U K K                                      │
60 REM  │   II G    G O    O R    R U    U K   K                      By K.KUROGI │
70 REM  │   II   GGGG   OOO   R    R   UUU   K    K ┌─────────────────────────────┘
80 REM  └─────────────────────────────────────────┘
100 '******************************* INIT ****************************************
110 WIDTH40:INIT:DEFINTA-Z:CLICKOFF:DEFFNP(X,Y)=PEEK@(&H3000+40*Y+X)
120 DIM X(10),Y(10),C$(15),C(10),G$(10)
130 CGEN1:HSC=2000
140 GOSUB1110
150 GOSUB850:GOSUB970
160 '
170 HP=0:SC=0:CHA=5:LINE(32,0)-(39,24),CHR$(32),BF:GOSUB740
180 '******************************* START ****************************************
190 LINE(0,0)-(31,24),CHR$(32),BF
200 SY=0:ON ME RESTORE 1200,1210,1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1290,1300,13
10,1320,1330,1340,1350,1360,1370,1380,1390
210 FORI=0TO10:READ LI$:FORJ=0TO14:A=VAL("&H"+MID$(LI$,J+1,1)):IF A<=5 THENSY=SY
+1:C(SY)=A:X(SY)=J*2+1:Y(SY)=I*2+2:G$(SY)=C$(15)
220 LOCATEJ*2+1,I*2+2:PRINTC$(A);:NEXT:NEXT:READ TILI
230 TI=0:GOSUB740:CM$=SCRN$(13,10,6):PR$="z{|}¯π":LOCATE13,10:GOSUB700:PAUSE10
240 LOCATE13,10:PRINTCM$:GOSUB830:LOCATE13,10:PRINT"xyππ":PAUSE5:LOCATE13,10:PRI
NTCM$:TIME=0
250 '******************************* MAIN ****************************************
260 IN$=INKEY$(0):IF IN$="R" THEN140
270 IF IN$="T" THEN TIME=TILI:GOTO400
280 IF IN$=CHR$(12) AND INKEY$(2)="," THEN430
290 ST=STICK(0):IF ST=0 THEN ST=STICK(1)
300 X1=((ST=4)-(ST=6))*2:Y1=((ST=8)-(ST=2))*2
310 IF X1=0 AND Y1=0 THEN400
320 PO=0:FORI=1TOSY:IF X(I)+X1>29 OR X(I)+X1<1 OR Y(I)+Y1>22 OR Y(I)+Y1<2 THEN38
0
330 X=X(I)+X1:Y=Y(I)+Y1:PE=FNP(X,Y):IF(PE<=151 OR PE>=176)AND PE<184THEN380
340 IF PE=C(I)*4+152 OR(C(I)=13 AND PE>=152 AND PE<=175)THEN PO=PO+1
350 IF PE=184 THEN C(I)=13:LOCATEX(I)+X1,Y(I)+Y1:PRINTC$(15);
360 LOCATE X(I),Y(I):PRINTG$(I);
370 X(I)=X(I)+X1:Y(I)=Y(I)+Y1:G$(I)=SCRN$(X(I),Y(I),2)+CHR$(29,29,31)+SCRN$(X(I)
,Y(I)+1,2):LOCATEX(I),Y(I):PRINTC$(C(I));
380 NEXT
390 IF PO=SY THEN430
400 TI=TIME:GOSUB750
410 IF TI=TILI THEN620
420 GOTO260
430 '******************************* CLEAR ****************************************
440 GOSUB720:PR$="CLEAR!":LOCATE13,10:GOSUB700:PAUSE10
450 FORK=1TO CHA:FORI=1TO(TILI-TI):SC=SC+1:IF SC>HSC THEN HSC=SC:HP=1
460 LOCATE34,12:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE34,16:PRINTUSING"#####";HSC:LOCATE35,
8:PRINTUSING"####";TILI-TI-I:LOCATE37,5:PRINTUSING"##";CHA-K
470 GOSUB810:NEXT:NEXT:PAUSE10:CONSOLE0,25,0,31:CGEN:FORI=0TO24:LOCATE0,24:PRINT
:NEXT:CGEN1:CONSOLE
480 IF ME=20 THEN 520 ELSE ME=ME+1
490 LINE(9,19)-(20,21),CHR$(32),BF:LINE(10,10)-(19,13),CHR$(32),BF:LOCATE11,11:P
RINT"PASSWORD"
```

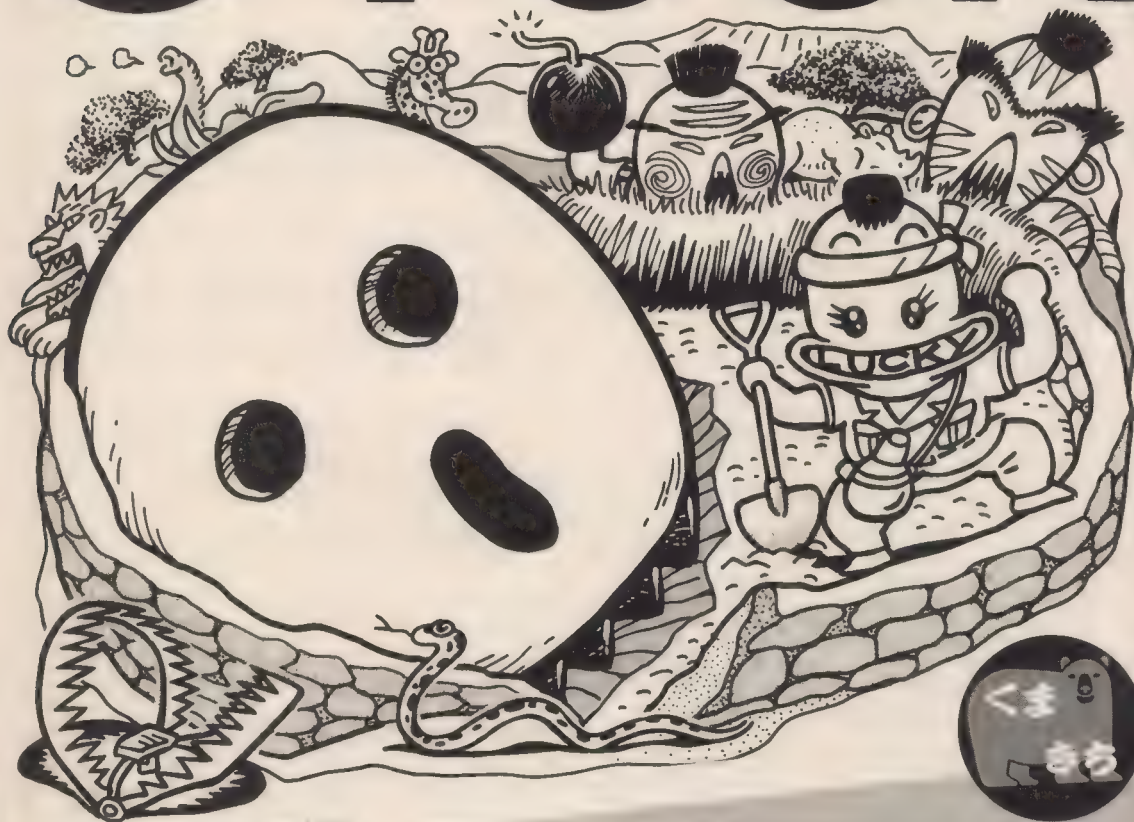
リスト続く

```
500 LOCATE12,12:FORI=0TO5:PRINTCHR$(PEEK(&HF000+(ME-2)*6+I)-1);:NEXT:LOCATE10,20
:PRINT"PUSH SPACE":WHILE(STRIG(0)+STRIG(1))=0:WEND
510 CGEN:LINE(0,0)-(30,24),CHR$(32),BF:CGEN1:GOSUB730:LOCATE5,10:PRINT"LET'S TRY
 NEXT SCENE!":PAUSE30:CHA=5:GOTO180
520 '******************************* ALL CLEAR ************************************
530 CGEN:PR$="ｵﾒﾃﾞﾄｳ!":LOCATE10,2:GOSUB700
540 PR$="ｱﾅﾀﾊ 20ﾒﾝ ｦ ｸﾘｱ ｼﾏｼﾀ.":LOCATE2,5:GOSUB700
550 IF HP=1 THEN PR$="ｼｶﾓ ﾊｲｽｺｱ ﾃﾞｽ｡":PR2$="ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃ ｺﾚｲｼﾞｮｳﾉﾃﾝｦ":PR3$="ﾀﾞｼﾃ ｸﾀﾞｻ
ｲ｡" ELSE PR$="ｶﾞ､ｼｶｼ ﾊｲｽｺｱﾃﾞﾊ ｱﾘﾏｾﾝ｡":PR2$="ﾓｯﾄ ｽﾋﾟｰﾄﾞｱｯﾌﾟ ｼﾃ":PR3$="ﾖｲ ｷﾛｸ ｦ ﾀﾞ
ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
560 LOCATE2,7:GOSUB700:PR$=PR2$:LOCATE2,9:GOSUB700:PR$=PR3$:LOCATE2,11:GOSUB700
570 PR$="････ IGORUK (ｲｺﾞﾙｸ) ････":LOCATE2,14:GOSUB700
580 PR$="19"+LEFT$(DATE$,2)+"ﾈﾝ"+MID$(DATE$,4,2)+"ｶﾞﾂ"+RIGHT$(DATE$,2)+"ﾆﾁ":LOCA
TE3,19:GOSUB700
590 PR$="By KUROGI":LOCATE16,20:GOSUB700
600 CGEN1:FORI=0TO6000:IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN 150
610 NEXT:GOTO150
620 '******************************* MISTAKE **************************************
630 GOSUB820:PAUSE20:GOSUB720:PR$="MISTAKE!":LOCATE12,10:GOSUB700
640 PAUSE10:LOCATE12,10:PRINTSTRING$(8," "):PAUSE2
650 CHA=CHA-1:IF CHA=0 THEN 670
660 PR$="TRY AGAIN!":LOCATE11,10:GOSUB700:PAUSE10:GOTO180
670 '******************************* GAME OVER ************************************
680 LOCATE11,10:PRINTSTRING$(10," "):PR$="GAME OVER!":LOCATE12,10:GOSUB700:PAUSE
30:GOTO150
690 '******************************* MESSAGE **************************************
700 FORI=1TOLEN(PR$):PRINTMID$(PR$,I,1);:GOSUB830:FORJ=0TO200:NEXT:NEXT:RETURN
710 '******************************* CLS ******************************************
720 FORI=0TO12:LINE(I,I)-(31-I,24-I),CHR$(32),B:PAUSE1:NEXT:RETURN
730 FORI=12TO0STEP-1:LINE(I,I)-(31-I,24-I),CHR$(32),B:PAUSE1:NEXT:RETURN
740 '******************************* SCORE ****************************************
750 LOCATE33,11:PRINT"SCORE":LOCATE34,12:PRINTUSING"#####";SC:LOCATE33,14:PRINT"
HIGH-":LOCATE34,15:PRINT"SCORE":LOCATE34,16:PRINTUSING"#####";HSC
760 LOCATE33,7:PRINT"TIME":LOCATE35,8:PRINTUSING"####";TILI-TI
770 LOCATE32,1:PRINT#0,CHR$(0,1,2,3,4,5,6);:LOCATE33,4:PRINT"CHANCE":LOCATE37,5:
PRINTUSING"##";CHA
780 LOCATE33,19:PRINT"SCENE":LOCATE37,20:PRINTUSING"##";ME:LOCATE33,22:PRINT"BY"
:LOCATE33,23:PRINT"KUROGI"
790 RETURN
800 '******************************* SOUND ****************************************
810 SOUND0,80:SOUND1,0:SOUND7,&H3E:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,5:SOUND13,0:RETUR
N
820 SOUND6,8:SOUND7,&H37:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,40:SOUND13,0:RETURN
830 SOUND0,0:SOUND1,1:SOUND7,&H3E:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,0:RETUR
N
840 SOUND6,3:SOUND7,&H37:SOUND8,16:SOUND11,0:SOUND12,10:SOUND13,0:RETURN
850 '******************************* TITLE ****************************************
860 LINE(0,0)-(39,21),CHR$(188),BF:LINE(0,22)-(39,24),CHR$(32),BF:LOCATE7,23:PRI
NT"PUSH SPACE KEY OR TRIGGER"
870 RESTORE1150
880 FORI=0TO130:READX,Y:LOCATEX,Y:PRINTCHR$(32);:GOSUB840:FORJ=0TO10:IF STRIG(0)
 OR STRIG(1) THEN RETURN ELSE NEXT
890 NEXT
900 FORI=0TO5:LOCATEI*4+3,20:PRINTC$(I+6);
910 FORJ=12TO20STEP2:GOSUB830:LOCATEI*4+3,J:PRINTC$(I);:FORK=0TO100:IF STRIG(0)
OR STRIG(1) THENRETURN ELSE NEXT
920 LOCATEI*4+3,J:PRINTC$(15);:NEXT:LOCATEI*4+3,20:PRINTC$(I):NEXT
930 LOCATE3,16:PRINTC$(12);:LOCATE35,16:PRINTC$(12)
940 FORI=0TO5:FORJ=5TO33STEP2:LOCATEJ,16:PRINTC$(13);:FORK=0TO60:IF STRIG(0) OR
STRIG(1) THEN RETURN ELSE NEXT
950 LOCATEJ,16:PRINTC$(15);:NEXT:FORJ=31TO7STEP-2:LOCATEJ,16:PRINTC$(13);:FORK=0
TO60:IF STRIG(0) OR STRIG(1)THENRETURN ELSE NEXT
960 LOCATEJ,16:PRINTC$(15);:NEXT:NEXT:GOTO850
970 '******************************* CONTINUE *************************************
980 WHILE(STRIG(0)+STRIG(1)):WEND:LINE(0,13)-(39,24),CHR$(32),BF
990 LOCATE10,16:PRINT"O START":LOCATE12,18:PRINT"CONTINUE"
1000 LOCATE5,22:PRINT"(2)  MOVE   (SPACE)  DECIDE"
1010 Y=0
1020 IF STICK(0)=2 OR STICK(1)=2 THEN LOCATE10,Y*2+16:PRINT" ":Y=1-Y:LOCATE10,Y*
2+16:PRINT"O":WHILE(STICK(0)+STICK(1)):WEND
1030 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN IF Y=0 THEN ME=1:RETURN ELSE GOTO1050
1040 GOTO1020
1050 LINE(0,13)-(39,24),CHR$(32),BF
1060 LOCATE5,16:INPUT"INPUT PASSWORD ",IN$
1070 FORI=0TO18:PA$="":FORJ=0TO5:PA$=PA$+CHR$(PEEK(&HF000+I*6+J)-1)
1080 NEXT:IF IN$=PA$ THEN ME=I+2:RETURN
1090 NEXT:LOCATE5,18:PRINT"NO PASSWORD!":GOSUB810:PAUSE20:GOTO970
1100 '******************************* CHARACTER **********************************
```

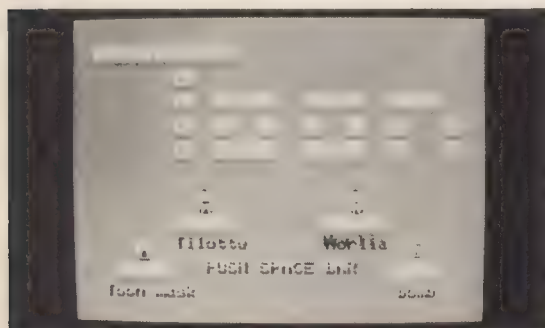
```
1110 FORI=0TO14:P=128+I*4:C$(I)=CHR$(P,P+1,29,29,31,P+2,P+3):NEXT
1120 C$(15)=CHR$(188,188,29,29,31,188,188)
1130 RETURN
1140 '****************************** PRINT DATA ********************************
1150 DATA 1,1,2,1,3,1,2,2,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,2,8,2,9,2,10,1,11,2,11,3,11,10,4,1
0,3,9,2,8,1,7,1,6,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,8,5,9,6,10,7,11,8,11,9,10,7,7,8,7,9,7,
10,7,10,8,10,9,10,10,10,11
1160 DATA 15,1,14,1,13,2,12,3,12,4,12,5,12,6,12,7,12,8,12,9,13,10,14,11,15,11,16
,10,17,9,17,8,17,7,17,6,17,5,17,4,17,3,16,2,19,1,19,2,19,3,19,4,19,5,19,6,19,7,1
9,8,19,9,19,10,19,11
1170 DATA 20,1,21,1,22,2,23,3,23,4,22,5,21,6,20,6,22,7,22,8,22,9,23,10,23,11,25,
1,25,2,25,3,25,4,25,5,25,6,25,7,25,8,25,9,26,10,27,11,28,11,29,10,30,9,30,8,30,7
,30,6,30,5,30,4,30,3,30,2,30,1
1180 DATA 32,1,32,2,32,3,32,4,32,5,32,6,32,7,32,8,32,9,32,10,32,11,39,1,38,2,37,
3,36,4,35,5,34,6,33,7,35,7,36,8,37,9,38,10,39,11
1190 '****************************** MEN DATA **********************************
1200 DATAFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFF7FFFFC8FFF,FFFFFFF
FFFFEFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,2FFFFFFFFFFFFF0,50  :'1ﾒﾝ
1210 DATAFFFFFFFF3FFFFFF,FFFFFFCFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFF7FFF9FFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFACFEFFF5FFFF,FFFFFFFFFFFFFF4,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,100 :'2ﾒﾝ
1220 DATAFFFFFFFFFFFF1FFF,FFFFFFFFFFFF43F,FFFFFFFFFFFFCFF,FFF8FFFFFFFFFF2,FFFFFFF
FFAFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FCFFFCFFFFFFFFF,FFFFFEFFF9FFFFF,FFFFFBFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,150 :'3ﾒﾝ
1230 DATAFFFFFFFFFFFFFFF3,FFFFF1FFFFFFFFF,FFEFFFF1FFFF2FF,FFFFFFFFFFAFFFF,FFFFF7F
FFFFFFFF,FF9FFCFF8FFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFC9FFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFF4FFF,150 :'4ﾒﾝ
1240 DATAFFCFFF2FFFFFFFC,FFFFFFFFFFFFFC5,FFFFFFFFFFFFCFF,FFFF9CFFBFFFFFF,CCCFEFF
FFFFFFFF,FFFFFFFF6FFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFCAFF0FFFFF,FCCCFFFFFFFFFFF,FFCFFFF
FEFFFFFF,FFCFFFFFFF0FFFF,70  :'5ﾒﾝ
1250 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF9FFFFFFFF,FFF1FFFFFFFFFFF,FFFF73F
F7FFFFFF,FFFFFFFFCFF8FFF,FFFFFFFF42FFFFF,FFFFFFA1FFFFFFF,FFFF9FFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFF3FFFFFFFFFFF,50  :'6ﾒﾝ
1260 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,FFF1FFFFFFFFFFF,FFFC7FFF6FFFFFF,FFFFFFFFF5FFFFF,FF4FFFF
0FFBFFFF,FFFFFFCFFFFFFFF,FFAFE08FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF9FFF9FFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFF3FFFF3FFF,80  :'7ﾒﾝ
1270 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFF7FFF8FFF90F5,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFC3FFCFFFCFF,FFFFF2FFFF1FFFF,FFFFFFFBFF6FFFF,FFFFFFFCFFCFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,110 :'8ﾒﾝ
1280 DATAFFFF1FFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFF3FFF,FFFFFFA4FFFFFFF,FF7FFFFF49FFFFF,FFFFF5C
0FFF5FFF,FFFCFFFFFFFCFFF,FFFFFAFFFBFFFFF,FFBFFFFF6FFCFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,150 :'9ﾒﾝ
1290 DATAFFFFF2F3FFFFFFF,FFFFFFCFFFFFFFF,FFFFFFFFF1FFFFF,FFF8F9FFAFBFFFF,FFFFFFF
0FF40FFF,FFFFFFF7FFCFFFF,FFFFFFFFFFFF5FF,FFFCF6FFF6FFCFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,15  :'10ﾒﾝ
1300 DATAFF2FF3FFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FF0F1FF954FAFFF,FCF8FFCFFCFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFF6FF7FFBFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFCFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,40  :'11ﾒﾝ
1310 DATAFFFFFFFFFF3FFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF2FFFFFFF,FFFF7FFFF8FFFF1,FFFFFFC
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF9FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,30  :'12ﾒﾝ
1320 DATAFFFFFFFFF5FFFFE,FFFF2EF4FFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFB0F
AFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FF6FCFFFF7FCFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,90  :'13ﾒﾝ
1330 DATAFFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFAFF
FFBFFFFF,FFCFEFF5CFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFF4FA5FFFFFBFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FF0FFFF
FCFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,45  :'14ﾒﾝ
1340 DATABFFFF9FFFFFFFFF,FFFFFFCFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFF3FFFFFF,FF8EF0F
FF7FFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF2FFFFFFFF,FFFFFCFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFF1,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,35  :'15ﾒﾝ
1350 DATAFF0FFFFFF0FFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,CFFFFFFFFCF1FFF,FFF6FFFFFFFFFFF,FFFFF1F
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFF7FFF,FFFFFFFFFFFFFFF,F6FFFCF2FFFFFFF,FFFFF8FFFFF7FFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,170 :'16ﾒﾝ
1360 DATAFFFFFFFFFFF0FFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFF1FFFCFFFFFF,FFFFFF7FFFFF6FF,FFF5CFF
FFFFFFFF,CFFFFFFF8F9FFFF,FFFFFF2FF3FFFFF,FFAFBFFFFFFFFFF,F4CFFFFFCFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,200 :'17ﾒﾝ
1370 DATAFF1FFFFFFFFF3FF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF9FFFFFFFF,FFFFF7F8FFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFF2FFFF,100 :'18ﾒﾝ
1380 DATAFFFFFFFBFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FF1FBFCFFF2FFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFF7FF0
F0FC8FAF,FFFFFFFFFFFFFFF,FCF5FFCFFFFFCFF,FFFFFFFFFFFFFFF,F6FF4FF6FF5FFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,600 :'19ﾒﾝ
1390 DATAFFFCFFFFFFFCFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFFF0FF3FCF4FFF,FFFFFFFFFFFFFFF,F0F6FCF
8FF9FFFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FBFC1FF2FFF5FFF,FFFFFFFFFFFFFFF,FFF6FCF7FFAFFFF,FFFFFFF
FFFFFFFF,FFFFFFFFCFFFFF,600 :'20ﾒﾝ
```

トゥーンマスクをとりもどせ!

FM-7 BASIC TOON

イラスト／今井雅巳

キャラクターが妙に立体的でオモシロイ

またまたアクションパズルゲームの登場だ。ではストーリーからご説明しよう。

明日トゥーン祭りが行われると、ある村ではその準備に大いそがしだった。"トゥーン"というのは、この村の守り神のことで、7年に1度村のようすを見に降りてくるというのである。やがて準備も終わり、最後に祭りの踊りで人々がつける"トゥーンマスク"を飾ろうとしたとき、となり村の他宗教の者たちが祭りのじゃまをしようとしてマスクを奪っていってしまった。村の人たちが集まって相談した結果、ティロットという者が選ばれ、とり返しに行くことになったのだが……。

プラトゥーンじゃないよォ。

ゲームの概要は画面内にあるすべてのマスクをとると右下の出口が開き、そこに入ると1面クリアになって、20面すべてをクリアするとエンディングになる。でも、フィールドには敵が歩きまわっていたり、至るところにワナがあったりして一筋縄じゃクリアできない。なかにはマスクを守っている敵がいるから、うまく行動しないといつまでたっても解けないゾ。また、ティロットにはLIFEがあって、敵に接触すると減っていくから当然0になればゲームオー

バー。一歩まちがえると即オワリってなこともある。

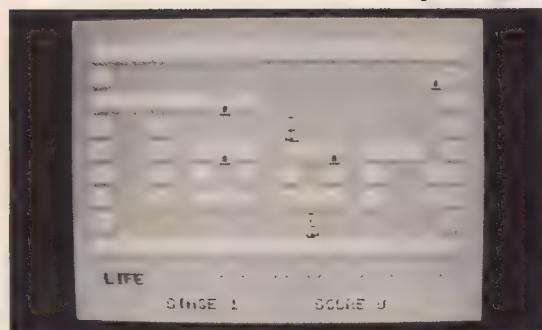
実際に遊ぶ前に、操作とルールがちょっと細かくて複雑なゲームだから、これからの説明をよーく頭の中にたたきこむように。

キャラクター操作

ティロットはジャンプ3方向と左右の移動、そのほかマスクをとる、爆弾を置く動作ができる。どうも文章だけじゃ説得力がないから図にしておこう。

このゲームのカナメになるブロックを押すテクニックについて説明しよう。2と8のキーで押せるわけだけど、1回に動かせるブロックは1個だけ。押し方にはふつうに押す場合と、ジャンプと組み合わせて、自分より2つ高いところを押す場合の2通りがある。あとのテクニックが使えないと「TOON」は絶対にクリアできない。じゃあ、ジャンプと組み合わせる押し方はどうすればいいかっていうと、7、8、9のどれか1つのキーでジャンプしてから、すかさず8キーを押すとブロックは動く。自分のななめ上のブロックを押したくても、となりのブロックがないときは、4か6キーで横にずれてからすぐに8のキーを押せばOKだ。

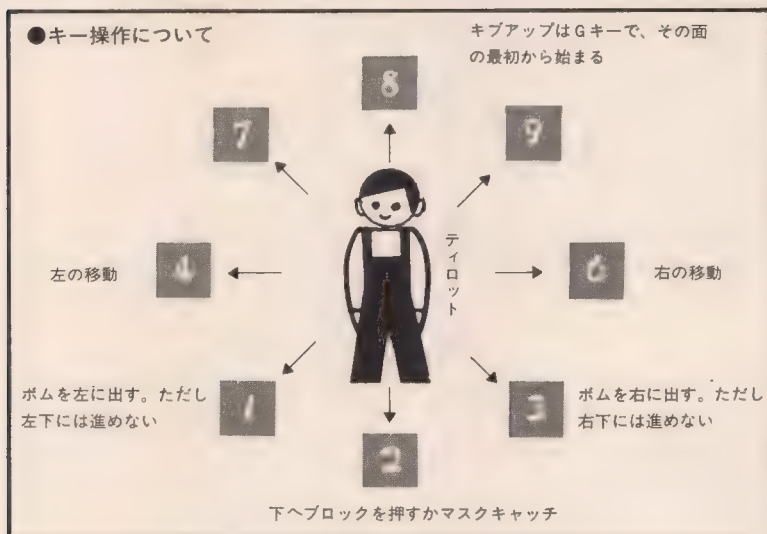
次に、マスクキャッチの方法だ。ブロックと同じように2、8のキーでとれるんだけど、ジャンプと合わせたキャッチもできる。ブロックを押すテクニックとまったく同じだから、当然マスターできなくちゃいけない。

ボム（爆弾）は、1、3キーで出てくる。画面内にはつねに1個しか置くことができない。これは時限爆弾なので、少したつと爆発するようになっていて、自分をとり巻く8つのブロックだけを破壊することができる。ただし、画面内には重力が働いているから、置いたところにブロックがなければ、何かにぶつかるまでそのまま落ちていくんだけど、敵に当たると、信管が働いて爆発してしまう。近くにいると、とっても危険なアイテムだ。だから、どうしても

トゥーンマスクをうばい取れ！

というとき以外はできるだけ使わないほうがいい。じつは、ボムはあまり使いすぎるとスコアに影響するようなしかけになっている。よくできているじゃないか。思わずうなってしまったよ。

ダメージは画面下にあるメーター表示になっていて、敵に接触したり、ボムの爆発に巻きこまれたり、ギブアップをするとメーターが減る。最初のほうでも説明したけど、0になるとゲームオーバーだ。

スコアは、ステージクリアと同時に計算される。ボムが1つ40点、LIFEメーターの目盛りのうち、赤い部分1つが10点ずつ、300点内から引かれていって、残った点数がスコアとして加算されてLIFEも回復するようなシステムになっている。だから、ボムを使いすぎて300点以上ペナルティーが科せられたときは、まったく点数も入らなければ、LIFEも加算されない。ウーンなんともつらい。

続いて、敵の動きについてだ。敵の名前はMorliaっていうんだ。フィールドの下で左右に動いているだけの、たいしたことないやつだ。うまくやれば、ブロックをつかって閉じこめることもできる。ときどきモーリアに当たってもLIFEが減らないときがあるんだけど、ティロットは幸運だったということで許してあげよう（どうも、バグが転じてそうなったらしい）。また、タイミングをうまくはかる必要

があるけど、ジャンプでさけることもできる。

ゲームの必勝法……みたいなもの

最初のほうの面は、少しぐらい失敗してもポイントさえ押さえておけばクリアできるけど、最後のほうの面は、ボムの使いどころをまちがえると絶対に解けなくなるから、不用意な動きはつつしんだほうがいい。じっくり考えようじゃないか。それに、パズルといってもアクション性が強いので、キー操作に慣れないと苦しい部分が出てくる。まあ、裏ワザや隠しコマンドはないから自力でがんばってね。

RUN·RUN·RUN

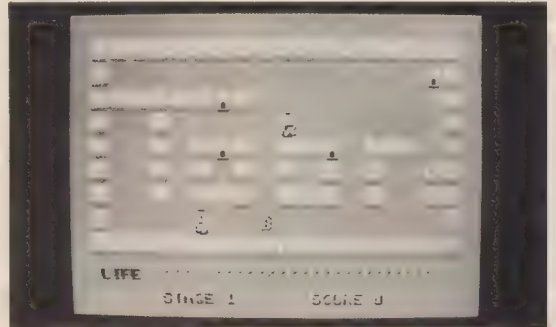
プログラムは、BASICでできていて、特別むずかしいことはしていないようだから、安心して入力することができる。それでも、セーブは忘れずにね！　面データの１行の最後にはチェックサムがついているから、まちがいも簡単に見つけることができる。

チェックは、

RUN　10000⏎

で。

最後に、作者のくまきちくんは初めて投稿したということで、選ばれて、とってもラッキーだったね。自作のキャラクターエディターから生まれたキャラクターが画面上を動きまわるなんて感激ものじゃなかったかな？　ゲームとして完成すると、やっぱりうれしいもんね。

いろいろと試行錯誤をしたようすが手紙に綴られていたけど、くまきちくんの人柄がうかがえて、楽しく読ませてもらったよ。キミのゲームに出てくるキャラクターにはなぜか不思議なリアルさがあって、とてもおもしろかった。FM-7のゲームは、このところ低調なので、レベルアップを期待する意味でも、以前から投稿してくれていた人たちのほかにも、どんどん新人さんに出てきてもらってボクをおどろかせてほしい。

よし、よし。いいゾ。

TOONプログラムリスト

```
10 ' ─── <<< Toon / for FM-7 series >>> ───
20 CLEAR 2000:GOSUB 770:GOSUB 1540:GOSUB 2260
30 GOSUB 850:GOSUB 1390:GOTO 400
40 ' --- Character put ---
50 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),T1%,PSET:MU=2:RETURN
60 PUT@A(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),T2%,PSET:MU=1:RETURN
70 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),M1%,PSET:RETURN
80 PUT@A(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),M2%,PSET:RETURN
90 PUT@A( X*32, Y*16)-( X*32+31, Y*16+15),R1%,PSET:RETURN
100 PUT@A( X*32, Y*16)-( X*32+31, Y*16+15),R2%,PSET:RETURN
110 PUT@A(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),B1%,PSET:RETURN
120 PUT@A(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),B2%,PSET:RETURN
130 PUT@A( X*32, Y*16)-( X*32+31, Y*16+15),FA%,PSET:TM=TM+1:RETURN
140 PUT@A(LX*16,167)-(LX*16+15,174),L1%,PSET:RETURN
150 PUT@A(LX*16,167)-(LX*16+15,174),L2%,PSET:RETURN
160 LINE(TX*32,TY*16)-(TX*32+31,TY*16+15),PSET,1,BF:RETURN
170 LINE(MX*32,MY*16)-(MX*32+31,MY*16+15),PSET,1,BF:RETURN
180 LINE(BX*32,BY*16)-(BX*32+31,BY*16+15),PSET,1,BF:RETURN
190 LINE( X*32, Y*16)-( X*32+31, Y*16+15),PSET,1,BF:RETURN
200 LINE( X*32, Y*16)-( X*32+31, Y*16+15),XOR,7,BF:RETURN
210 LINE(65,32)-(575,143),PSET,1,BF:RETURN
220 ' --- Tilotte move ---
230 XX=0:YY=0:GOSUB 420:IF TX=MX AND TY=8 THEN DM=2:GOSUB 740
240 IF BT THEN GOSUB 620
250 IF TX<18 THEN K$=INKEY$ ELSE GOSUB 1000:GOSUB 1360:GOTO 230
260 ON INSTR('*46287913G',K$) GOTO 340,280,290,300,310,320,330,560,560,390
270 GOTO 340
280 XX=-1:GOTO 340
290 XX= 1:GOTO 340
300 YY= 1:GOSUB 460:GOTO 340
310 YY=-1:GOSUB 460:GOTO 340
320 XX=-1:YY=-1:GOTO 340
330 XX= 1:YY=-1
340 IF ST(TX,TY+1)=0 THEN YY=1
350 IF ST(TX+XX,TY+YY)=0 THEN 370
360 IF ST(TX,TY+1)=0 THEN XX=0 ELSE 380
370 GOSUB 160:TX=TX+XX:TY=TY+YY
380 ON MU GOSUB 50,60:GOTO 230
```

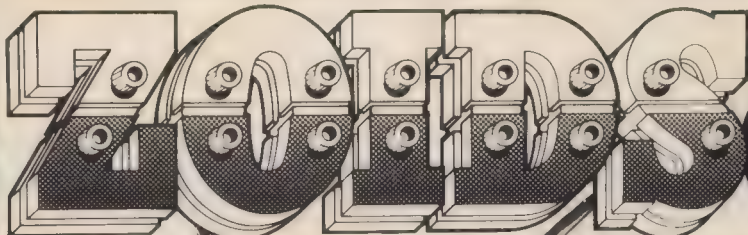
```
390 DM=4:GOSUB 740:STA=STA-1
400 GOSUB 1360:GOTO 230
410 ' --- Morlia move ---
420 IF ST(MX+FX,8) THEN 440
430 GOSUB 170:MX=MX+FX:ON MU GOSUB 70,80:RETURN
440 IF ST(MX-FX,8) THEN ON MU GOSUB 70,80:RETURN ELSE FX=-FX:GOTO 430
450 ' --- Brock push ---
460 IF ST(TX,TY+YY)=0 THEN RETURN
470 IF ST(TX,TY+YY)=2 THEN 530
480 IF TX=MX AND TY+YY=7 THEN RETURN
490 IF ST(TX,TY+YY*2) THEN RETURN
500 X=TX:Y=TY+YY:ST(X,Y)=0:GOSUB 190:Y=Y+YY:ST(X,Y)=1:GOSUB 90
510 PLAY "T255O2C":RETURN
520 ' --- Toon mask catch ---
530 TM=TM-1:X=TX:Y=TY+YY:GOSUB 190:PLAY "T180O6CEGEC":ST(X,Y)=0
540 IF TM THEN RETURN ELSE GOSUB 710:RETURN
550 ' --- Bomb set ---
560 IF BT THEN 340 ELSE BX=TX+(K$="1")-(K$="3"):BY=TY
570 IF ST(BX,BY) THEN 340
580 GOSUB 110:IF ST(BX,BY+1)=0 THEN GOSUB 180:BY=BY+1:GOTO 580
590 IF BX=MX AND BY=8 THEN BT=14:GOSUB 620:GOTO 340
600 BT=1:PLAY "T255O1FC":ST(BX,BY)=1:GOTO 340
610 ' --- Exploding ---
620 BT=BT+1:IF BT>14 THEN BT=0 ELSE RETURN
630 GOSUB 120:PLAY "T255O5CEB":GOSUB 180:ST(BX,BY)=0:BM=BM+1
640 FOR X=BX-1 TO BX+1:FOR Y=BY-1 TO BY+1
650 IF X=TX AND Y=TY THEN 690
660 IF X=1 OR X>17 OR Y=1 OR Y=9 OR ST(X,Y)<>1 THEN 680
670 ST(X,Y)=0:GOSUB 100:PLAY "O3CD32":GOSUB 190
680 NEXT:NEXT:RETURN
690 GOSUB 200:PLAY "O6FEFDB":GOSUB 200:DM=3:GOSUB 740:GOTO 680
700 ' --- Brock up ---
710 FOR T=0 TO 500:NEXT:FOR I=0 TO 16:PLAY "T255N=I;":FOR T=0 TO 30:NEXT
720 PUT@A(576,128-I)-(607,143-I),R1%,PSET:NEXT:ST(18,8)=0:RETURN
730 ' --- Hit ---
740 FOR LX=LX TO LX-DM STEP -1:GOSUB 150:IF LX=8 THEN 1150
750 PLAY "T255N=LX;":NEXT:RETURN
760 ' --- Initialize ---
770 WIDTH 40,25:DEFINT A-Z:SCREEN 7,0:COLOR 7:COLOR 7,1:CLS
780 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 3:SYMBOL(235+I*2-J*5,90-J*2),"Toon",4,2,J*7
790 SYMBOL(210+I-J*4,120-J*2),"PLEASE WAIT !!",2,1,J*6:NEXT:NEXT:SCREEN 7,7
800 U=95:DIM T1%(U),T2%(U),M1%(U),M2%(U),R1%(U),R2%(U),B1%(U),B2%(U),FA%(U)
810 DIM L1%(24),L2%(24),ME$(31),STA$(19),ST(19,10),X(19),Y(19)
820 DIM A(31),B(31),C(31)
830 HS=500:PLAY "V15L16","V14L16","V12L16":RETURN
840 ' --- Title ---
850 SCREEN 7,0:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:CLS:Y=1:R=0
860 A$="GHIJKLM*K*KMNOQRSUVW*KMOQSUX*KMNOQRSUX***KLMRST**HIJUVW="
870 R=R+1:X$=MID$(A$,R,1)
880 IF X$="*" THEN Y=Y+1:GOTO 870 ELSE IF X$="=" THEN 900
890 X=ASC(X$)-70:GOSUB 90:GOTO 870
900 TX=6:TY=7:GOSUB 60:MX=13:MY=7:GOSUB 70:X=3:Y=9:GOSUB 130
910 BX=16:BY=9:GOSUB 110:FOR G=0 TO 4:GOSUB 1680:NEXT:SCREEN 7,7
920 GOSUB 1770:WHILE INKEY$<>" ":FOR T=0 TO 500:NEXT
930 ON MU GOSUB 50,60:ON MU GOSUB 70,80:WEND
940 PLAY MU13$,MU14$,MU13$:FOR T=0 TO 2500:NEXT:RESTORE 970
950 READ X,Y:IF X=0 THEN 960 ELSE GOSUB 100:GOSUB 980:GOSUB 190:GOTO 950
960 FOR T=0 TO 100:LINE(0,T)-(639,T),PSET,0:LINE(0,199-T)-(639,199-T),PSET,0
970 NEXT:RETURN:DATA 6,7,13,7,3,9,16,9,0
980 PLAY "T255O6GO7C":FOR T=0 TO 330:NEXT:RETURN
990 ' --- Stage clear ---
1000 PLAY "T255O5CDEFGABO6C":LIF=-1:X=18:Y=8:ST(X,Y)=1:GOSUB 90
1010 GOSUB 210:TX=10:TY=8:GOSUB 50:G=10:GOSUB 1720
1020 A=11:B=6:ME=STA:GOSUB 1730:GOSUB 1750:BX=4:BY=4:GOSUB 110
1030 G=11:GOSUB 1720:A=12:B=9:ME=BM:GOSUB 1730:A=24:ME=BM*40:GOSUB 1730
1040 BC=300-ME:BM=0:IF BC<10 THEN LIF=0:BC=0:GOTO 1080
1050 IF LX=35 THEN LIF=0:GOTO 1080
1060 FOR LX=LX TO LX+BC/10:IF LX=36 THEN LX=35:GOTO 1080
1070 LIF=LIF+1:GOSUB 140:PLAY "T255N=LX;":NEXT:LX=LX-1
1080 G=12:GOSUB 1720:A=12:B=11:ME=LIF:GOSUB 1730
1090 A=24:ME=LIF*10:GOSUB 1730:BC=BC-ME:SC=SC+BC
1100 G=13:GOSUB 1720:A=19:B=13:ME=BC:GOSUB 1730
1110 LINE(462,182)-(586,190),PSET,1,BF
1120 A=28:B=23:ME=SC:GOSUB 1700:G=14:GOSUB 1720
1130 WHILE INKEY$<>" ":ON MU GOSUB 50,60:FOR T=0 TO 500:NEXT:WEND:RETURN
```

リスト続く

```
1140 ' --- Game over ---
1150 FOR J=0 TO 200:BEEP1:FOR I=2 TO 7:COLOR=(6,I):BEEP0:NEXT:NEXT
1160 COLOR=(6,6):X=18:Y=8:GOSUB 90:GOSUB 210
1170 FOR G=15 TO 17:GOSUB 1720:NEXT:IF HS<SC THEN HS=SC
1180 A=21:B=9:ME=SC:GOSUB 1730:A=21:B=11:ME=HS:GOSUB 1730
1190 IF HS=SC THEN G=18:GOSUB 1720
1200 GOSUB 1800:G=19:GOSUB 1720:WHILE INKEY$<>" ":WEND:GOTO 30
1210 ' --- Ending ---
1220 E1$="KLMNOPQRST*":E2$="IJKLMNOPQRSTUV*":E3$="LMOPRS*":E4$=E3$+E3$+E3$
1230 ED$="JKLMNQRSTU*"+E1$+E1$+E2$+E2$+"ILMNQRSV*LMNOPQRS*"+E4$+"MNOPQR="
1240 FOR G=20 TO 23:GOSUB 1680:NEXT:G=19:GOSUB 1680:K$=INKEY$:R=0:Y=11
1250 WHILE INKEY$<>" ":PLAY "S0M2000T255O6CEFDRC+V15":FOR T=0 TO 1600:NEXT:WEND
1260 FOR T=0 TO 99:LINE(T,T)-(639-T,199-T),PSET,0,B:NEXT:SCREEN 7,0:CLS
1270 R=R+1:X$=MID$(ED$,R,1):IF X$="*" THEN Y=Y-1:GOTO 1270
1280 IF X$<>"=" THEN X=ASC(X$)-70:GOSUB 90:GOTO 1270
1290 FOR G=24 TO 31:GOSUB 1680:NEXT:X=3:Y=5:GOSUB 130:TX=16:TY=5:GOSUB 50
1300 FOR I=2 TO 7:COLOR=(I,1):NEXT:SCREEN 7,7
1310 FOR I=7 TO 0 STEP -1:COLOR=(I,I):FOR T=0 TO 300:NEXT:NEXT
1320 GOSUB 1810:FOR T=0 TO 8500:NEXT:K$=INKEY$:IF SC>HS THEN HS=SC
1330 WHILE INKEY$<>" ":ON MU GOSUB 50,60:FOR I=0 TO 500:NEXT:WEND
1340 FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):FOR T=0 TO 300:NEXT:NEXT:GOTO 30
1350 ' --- Start up ---
1360 GOSUB 1450:BT=0:TX=X(STA-1):TY=Y(STA-1):MX=10:MY=8:FX=-1
1370 GOSUB 50:GOSUB 70:GOSUB 1760:K$=INKEY$:RETURN
1380 ' --- Draw screen ---
1390 SCREEN 7,0:CLS:FOR X=0 TO 19:FOR Y=0 TO 10:ST(X,Y)=1:NEXT:NEXT
1400 FOR X=1 TO 18:Y=1:GOSUB 90:Y=9:GOSUB 90:NEXT
1410 FOR Y=1 TO 9:X=1:GOSUB 90:X=18:GOSUB 90:NEXT
1420 FOR G=5 TO 9:GOSUB 1680:NEXT:FOR LX=8 TO 35:GOSUB 140:NEXT
1430 SCREEN 7,7:STA=0:SC=0:BM=0:LX=35:RETURN
1440 ' --- Put stage ---
1450 FOR X=2 TO 17:FOR Y=2 TO 8:ST(X,Y)=0:NEXT:NEXT
1460 X=18:Y=8:GOSUB 90:ST(X,Y)=1:R=0:TM=0:U=1:Y=2
1470 GOSUB 210:IF STA=20 THEN 1220
1480 LINE(235,182)-(314,190),PSET,1,BF:A=14:B=23:ME=STA+1:GOSUB 1700
1490 R=R+1:X$=MID$(STA$(STA),R,1)
1500 IF X$="*" THEN Y=Y+1:GOTO 1490 ELSE IF X$="=" THEN STA=STA+1:RETURN
1510 IF X$="/" THEN U=2:Y=2:GOTO 1490
1520 X=ASC(X$)-70:ON U GOSUB 90,130:ST(X,Y)=U:GOTO 1490
1530 ' --- Data read ---
1540 RESTORE 1870:FOR I=0 TO 95:READ T1%(I):NEXT
1550 RESTORE 1900:FOR I=0 TO 95:READ T2%(I):NEXT
1560 RESTORE 1930:FOR I=0 TO 95:READ M1%(I):NEXT
1570 RESTORE 1960:FOR I=0 TO 95:READ M2%(I):NEXT
1580 RESTORE 1990:FOR I=0 TO 95:READ R1%(I):NEXT
1590 RESTORE 2020:FOR I=0 TO 95:READ R2%(I):NEXT
1600 RESTORE 2050:FOR I=0 TO 95:READ B1%(I):NEXT
1610 RESTORE 2080:FOR I=0 TO 95:READ B2%(I):NEXT
1620 RESTORE 2110:FOR I=0 TO 95:READ FA%(I):NEXT
1630 RESTORE 2140:FOR I=0 TO 24:READ L1%(I):NEXT
1640 RESTORE 2160:FOR I=0 TO 24:READ L2%(I):NEXT
1650 RESTORE 2180:FOR I=0 TO 31:READ A(I),B(I),C(I),ME$(I):NEXT
1660 RESTORE 2350:FOR I=0 TO 19:READ STA$(I),X(I),Y(I),A:NEXT:RETURN
1670 ' --- Print message ---
1680 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(A(G)*16+I*2,B(G)*8),ME$(G),2,1,0:NEXT
1690 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(A(G)*16-4+I*2,B(G)*8-2),ME$(G),2,1,C(G):NEXT:RETURN
1700 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(A*16+I*2,B*8),STR$(ME),2,1,0:NEXT
1710 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(A*16-4+I*2,B*8-2),STR$(ME),2,1,7:NEXT:RETURN
1720 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(A(G)*16+I*2,B(G)*8),ME$(G),2,1,C(G):NEXT:RETURN
1730 FOR I=0 TO 1:SYMBOL(A*16+I*2,B*8),STR$(ME),2,1,7:NEXT:RETURN
1740 ' --- Music ---
1750 PLAY "O6"+MU1$,"O5"+MU2$,"O3"+MU1$:GOSUB 1840:RETURN
1760 PLAY "O7"+MU3$,"O5"+MU3$,"O4"+MU3$:GOSUB 1840:RETURN
1770 PLAY "O6","O3","O5S0M3000":PLAY MU4$,MU4$,MU4$
1780 PLAY MU5$,"O4"+MU5$,"O6"+MU5$
1790 PLAY MU6$,"O3"+MU6$,"O5"+MU6$+"V12":GOSUB 1840:RETURN
1800 PLAY "O6"+MU7$,"O5"+MU7$,"O3"+MU7$:GOSUB 1840:RETURN
1810 PLAY "O6"+MU8$+MU9$,"O4S0M1000"+MU8$+MU9$,"O3V14"+MU8$+MU9$
1820 PLAY MU8$+MU10$+MU11$,MU8$+MU10$+"O5"+MU11$,MU8$+MU10$+"O4"+MU11$
1830 PLAY MU12$,"O4"+MU12$+"V14","O3"+MU12$+"V12":GOSUB 1840:RETURN
1840 FOR T=0 TO 3600:NEXT:RETURN
1850 ' --- Character data ---
1860 ' —— Tilotte data 1 ——
1870 DATA -16,8191,-33,-2049,-129,-1025,-257,-513,-513,-769,-632,-385,-257,-385,
-65,-833,-832,223,-544,22479,-1600,-16609,-1135,22175,-1249,-97,-481,1951,-482,1
5,-128,1023,0,0,31,8192,125,20480,234,-22528,341,21504,136,-24576,84,0,32,640
```

```
1880 DATA 72,320,431,-384,335,-2816,659,-384,277,-768,26,640,20,0,0,0,0,0,31,-40
96,127,-2048,255,-1024,511,-1024,392,-1536,255,-3072,61,-22400,192,192,480,1984,
448,7936,912,128,798,1920,31,1920,30,0,0,0
1890 ' —— Tilotte data 2 ——
1900 DATA -16,2047,-17,-1,-193,-1,-385,-65,-129,-1,-129,4575,-65,-33,-153,-1,-14
4,239,-68,2811,-17,-10723,-46,-20809,-33,32703,-114,4031,-256,1951,-12,7,0,0,15,
-6144,63,21760,122,-21888,85,21760,42,4352,21,20480,98,0
1910 DATA 80,832,43,-344,5,32276,19,-382,21,-768,10,2688,0,1280,0,0,0,0,15,-1024
,63,-256,127,-128,127,-128,127,4416,63,-128,103,21760,112,224,60,248,15,-32740,1
6,134,30,1920,14,3968,0,1920,0,0
1920 ' —— Morlia data 1 ——
1930 DATA -32,2047,-49,-3073,-75,22015,-150,-22017,-308,5631,-882,10751,-811,215
03,-470,-22529,-864,6655,-1665,-769,-3521,-3457,-7105,-3777,-217,-13889,-236,215
67,-256,10271,-8,127,0,0,15,-4096,63,-1024,127,-1024,204,15360,206,15360,255
1940 DATA -2048,127,-8192,128,6144,426,-29184,1813,17152,3114,384,32,3456,28,317
44,0,30720,0,0,0,0,15,-4096,63,-1024,127,-1024,204,15360,206,15360,255,-2048,127
,-8192,160,6144,511,-512,1855,-3328,3135,-3712,39,-12928,28,31744,0,30720,0,0
1950 ' —— Morlia data 2 ——
1960 DATA -64,16383,-65,-8193,-267,21503,-552,-22017,-608,-15105,-527,-14081,-14
3,22015,-118,-19457,-200,1919,-385,-177,-865,-857,-1761,-941,-3545,-3457,-192,51
83,-1016,127,-256,4095,0,0,63,-16384,255,-4096,511,-2048,496,-13312,497,-13312
1970 DATA 127,-1024,31,-4096,48,1792,234,-23616,469,17136,938,24,820,5632,60,716
8,28,0,0,0,0,0,63,-16384,255,-4096,511,-2048,496,-13312,497,-13312,127,-1024,31,
-4096,56,1792,255,-64,479,-272,959,-1000,823,-2560,60,7168,28,0,0,0
1980 ' —— Brock data 1 ——
1990 DATA-1,-1,-1,-85,-1,-10923,-6,-21845,-43,21845,-86,-21845,-43,21845,-86,-21
845,-171,21845,-342,-21846,32597,21845,-16726,-21846,21845,21845,-21846,-21845,-
2731,21855,-1,-1,3071,-5464,24573,21844,16362,-21848,24405,21844,16042,-21848
2000 DATA 24405,21840,16042,-21848,23893,21840,16042,-21856,23893,21760,16042,-2
4576,5120,0,0,0,0,0,0,0,0,8191,-8,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2
,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,32767,-2,8191,-8,0,0,0,0,0,0,0,0
2010 ' —— Brock data 2 ——
2020 DATA -1,-1,-2,-1,-258,-257,-129,-513,-1,-1,-1,-2049,-2,-21505,-2563,22447,-
6,-21505,-11,22527,-54,-22017,-150,-20993,-258,-257,-2,-1,-1,-1,-1,-1,0,0,1,-327
68,393,-28288,192,768,0,0,271,-22400,29,20480,7994,-24328,21,16384,264,128,0,0
2030 DATA 192,768,393,-28288,1,-32768,0,0,0,0,0,0,1,-32768,393,-28288,192,768,0,
0,287,-1920,63,-1024,7999,-776,63,-1024,287,-1920,0,0,192,768,393,-28288,1,-3276
8,0,0,0,0
2040 ' —— Bomb data 1 ——
2050 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-21761,-128,383,-193,-1985,-452,7775,-452,7727,-4
49,-1953,-452,7727,-452,7775,-449,-2001,-128,351,-1366,-21841,-2731,21855,-1366,
-21825,0,0,0,0,63,-1024,511,-128,1023,21952,2047,-21792,2047,21856,4095,-21776
2060 DATA 4095,21872,4094,-21776,4093,21872,4090,-21776,4053,22000,1023,-64,0,0,
0,0,0,0,0,0,56,0,448,0,512,0,1087,-2048,60,7680,60,7680,63,-2048,60,7680,60,7680
,63,-2048,0,0,0,0,0,0,0,0
2070 ' —— Bomb data 2 ——
2080 DATA -1,-1,-2,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-14337,-20,28671,-17,-14337,-4116,286
55,-17,-14337,-34,-22529,-22,-20481,-11,24575,-1,32767,-1,-1,-1,-1,0,0,1,-32768,
785,-28288,384,768,15,-8192,318,-26368,62,-14336,62,-26624,7742,-14096,62
2090 DATA -26624,287,-3840,0,0,384,768,785,-28288,1,-32768,0,0,0,0,1,-32768,785,
-28288,384,768,8,0,303,-16128,44,24576,15,-16384,7692,24816,15,-16384,256,256,0,
0,384,768,785,-28288,1,-32768,0,0
2100 ' —— Toon mask data ——
2110 DATA -1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-99,7551,-22,-21825,-11,21855,-24,
2751,-4144,1407,-4120,3067,-1072,2023,-2753,-105,-1408,95,-171,21887,0,0,0,63,
21504,510,-21888,981,20480,1960,0,1919,32512,3584,0,3072,0,2048,0,2048,0,0
2120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,63,-512,511,-64,1023,-32,2047,-16,1944,-2638
4,4095,-8,4095,-16,4092,8168,4088,4048,4088,3752,1016,3392,42,-22016,0,0,0,0
2130 ' —— Life meter 1 ——
2140 DATA -1,-1533,-4085,-7841,-32001,-21505,-10923,-1,0,16380,32766,32766,32766
,16380,0,0,0,14848,28672,24576,0,0,0,0,0
2150 ' —— Life meter 2 ——
2160 DATA -1,-761,-4081,-8169,-32081,-26625,-10923,-1,0,15616,28672,24576,0,0,0,
0,0,16380,32766,32766,32766,16380,0,0,0
2170 ' --- Message data ---
2180 DATA 10,18,6,Tilotte,24,18,2,Morlia,3,22,5,Toon mask,31,22,3,Bomb,13,20,7,P
USH SPACE BAR,3,21,2,LIFE,9,23,6,STAGE,23,23,5,SCORE,15,23,7,0,29,23,7,0
2190 DATA 15,6,5,STAGE CLEAR !!,11,9,6,×    USED = -      pts.,6,11,6,LIFE ×    U
SED = -      pts.,10,13,2,● YOU GET      pts. ●,13,15,7,PUSH SPACE BAR
2200 DATA 15,6,6,GAME OVER,9,9,5,"YOUR SCORE :       pts.",11,11,4,"HI SCORE :
 pts.",9,13,2,YOUR SCORE is BEST !!,13,15,7,PUSH SPACE BAR
2210 DATA 5,6,6,"ON COLLECTING ALL Toon masks,",5,8,6,Tilotte LEFT THE TOWER.
2220 DATA 5,10,6,BEFORE LONG THE FESTIVAL BEGAN,5,12,6,", AND Toon is ...."
2230 DATA 2,4,4,PROGRAMED,5,5,4,BY,2,6,6,KUMAKICHI,30,4,5,ADVISED,32,5,5,BY
2240 DATA 31,6,7,BAKUN,15,17,2,-- Toon --,8,19,2,(C) 1987 DELIGHTFUL SOFT
2250 ' --- Music data ---
2260 MU1$="T150CCCEGGGGAAGECDEEDDDEDDDEGGEDCCC"
```

リスト続く

```
2270 MU2$="T150GGGGCCCCDDDDEEEEDDDEDDDEGGEDCCC"
2280 MU3$="T150CCFEDDCCEECCGGGGG":MU4$="T125ECGECGAAAGGGECGECGAAAGGGBBABBO7"
2290 MU5$="C-CCCO6":MU6$="GGGFFEDDDCCCC"
2300 MU7$="T130CCE-E-CE-GGGGA-A-BB+GGE-E-DDDDE-DE-GGGA-GE-E-DDCCC"
2310 MU8$="T140C8F8AAAFA8B-8A4":MU9$="G8F8EEEDE8F8E4F8E8D4E4F4G8A8G2G4"
2320 MU10$="B-8A8G8FG8B-8O7":MU11$="D2R16D8C+8C4O6":MU12$="A4B-4G4F4A8G8F4"
2330 MU13$="T140O6CEGO7CR16O6GO7C":MU14$="T140O5CCGGR16O6CC":RETURN
2340 ' --- Stage data ---
2350 DATA *HIJKLN*J*JLNPQTUV*JLNPRTW*JLMNPQRTW/W*M**MR=,10,4,512
2360 DATA *JOPRS*JKLNQ*NQ*IJKNO*KSU/*K*R*O*U*J=,8,3,265
2370 DATA *S*JMOPRSU*IK*NOPRSTUW*JLMNOPRSTUVW*N/HV*****K=,16,6,480
2380 DATA *PST*NQ*NTUV*JN*IJOPQSTUW*IJTU/W*I*I=,10,6,389
2390 DATA HI*JNQ*JLOPT*SU*JR*HU*V/V*HI*N=,9,3,230
2400 DATA JL**JQT*LSV*IMOT*NPQR*M/HV*P**O=,11,6,227
2410 DATA V*RTU*UW*HNRS*KPUW*JLTV*K/HRW=,5,7,346
2420 DATA *I*HMOS*IKMOQW*HMNOT*IOQS*JLNO/HTW**R*NU*L=,11,4,380
2430 DATA *S*U*HQR*LMNSUW*HSTUV*IU/M*I*S*S*I*K*O=,9,7,271
2440 DATA T*NRT*QRSV*JKRTU*MRTVW*KLPSU*MRS/HW*P**H=,10,6,453
2450 DATA *LMRT*KMNPQRTV*JRSTV*IJKLNOW*IQRST*HQR/W*S=,5,5,542
2460 DATA P*Q*IJMOQS*ILORU*HIJNORST*JLNOP/HV**V*Q=,12,4,403
2470 DATA LN*KMNSTV*IJLSV*JMNRSTV*HIJOTU*HJKPTU*KL/H**Q*KLU*LW=,14,4,580
2480 DATA *IRUV*IPTW*HILNRSTUV*KOV*HIJKSUW*MR/**HJ***O=,16,4,411
2490 DATA S*ILOPRT*HPRSTU*IKOPRSV*HNQRSTV*IKQSTUV*HTUVW/P=,13,3,707
2500 DATA N*LMNOPR*NRS*HIJNQR*RTUW*NQSU*IV/O*UVW***P=,6,2,441
2510 DATA NOPSV*JKLMNOQSTUVW*NORU*LNPU*KLOTUVW*IJLS/I**S*VW*Q=,7,2,667
2520 DATA NRSU*KNS*IJNOUW*KPQS*HKLMNQ*ILMRS*J/VW***L=,5,2,437
2530 DATA LUVW*HKLMNRSU*IMNQTU*LNRV*IJLNPSU*KMOPQRS/P*W*V=,5,2,642
2540 DATA **IJLMOPRSUV**IJLMOPRSUV*HIJKLMNOPQRSTUVW/****HKNQTW=,2,8,644
10000 ' --- Check stage data ---
10010 CLEAR:DEFINT A-Z:DIM S(19),S$(19):K=0:RESTORE 2350
10020 FOR I=0 TO 19:READ S$(I),X,Y,S(I):NEXT
10030 R=0:SUM=0:IF K=20 THEN PRINT "Stage Data Ready !!":END
10040 R=R+1:A$=MID$(S$(K),R,1):IF A$="=" THEN 10060
10050 B=ASC(A$)-60:SUM=SUM+B:GOTO 10040
10060 IF S(K)-SUM THEN BEEP:PRINT "Data error in";2350+K*10:END
10070 PRINT 2350+K*10;"OK!":K=K+1:GOTO 10030
```

OH! MY GOD!
I'M THE WINNER
THIS GAME WAS PROGRAMED BY....
峠 恒司

イラスト／加藤真澄

だぁれもがみーんな知っている

はたしてオリジナルプログラムといえるかどうかわからないけど、トランプゲームのナポレオンをコンピュータで遊べるようにしたっていうことで、のせることにした。このなにげない発想がいい。初めからなにもかもつくるんじゃなくて、だれもが知っているゲームをプログラミングするっていうのもまた楽しいことだと思う。作者の峠さんは32歳(ゴメンナサイ、年をバラしてしまいました)。秋という季節にふさわしい落ち着いた雰囲気の部屋で、静かにパソコンに向かっている姿が目に浮かぶ。「こんにちは、細川俊之です」なんていうセリフが出てきそうな感じだ。久しぶりにだれでもわかるゲームということだ。オールBASICなので、ぜひ他機種への移植にも挑戦してみてほしい。PC-8800シリーズへの移植は楽だろう。

タイトル画面なんですね。

ナポレオンはカードゲーム

階級闘争とともに頭を使うおもしろさをふくんでいるナポレオン。ルールは、トランプのジョーカーをふくむ全53枚のカードのうち、各マーク（スペード、ハート、ダイヤ、クラブ）のすべての絵札、A(エース)、10の計20枚を集めるのが目的だ。5人でプレイするわけだけど、それぞれの人がどの国になるかをあらかじめ決めておく。そして手札として9枚のカードが配られたら、まず、1つの種類のカード

が14枚以上集められるかどうか考える。メドがついたら、切り札として使うカードの種類ととれるカードの枚数を宣言する。ここでいう切り札とは、何より強い種類のことだ。これで、キミはナポレオンになる。もし、手持ちのカードがあまりよくなければ宣言をしなくてもいい。このときだれかが宣言をしていればその人がナポレオンになり、全員が宣言をしなければ、もう一度カードが配り直される。そして、だれかが宣言をするまでくり返される。ナポレオンになると、手持ちのカードを山札の中から５枚以内で交換することができる。これはナポレオンの特権だけど、とりかえようによって勝敗が大きく左右される。また、スペードのエースを持っている人は副官になってナポレオンを助けなければならない。副官のよしあしによっても勝敗は大きく変わってくる。ゲームが始まると、５者が順番にカードを出していき、いちばん強いカードを出した人が出された５枚のカードのうち、絵札、A、10のカードをとることができて、次の回の親になれる。親になれば自分の好きなカードを出すことができる。あとに出す人は親と同じ種類のカードを出さなくてはならない。もし、なければちがう種類でも構わない。カードの強さは、A、K、Q、J、10、９……３、２の順だけど、いくつか例外がある。２はいちばん弱いが、出されたカードがすべて同種だった場合には"SAME 2（セームツー）"といってAより強くなる。スペードのAはオールマイティーでいつ何どきでも出すことができるいちばん強いカードだ。しかし、最後の１枚として出したとき、その場にハートのQがあった場合は"よろめき"といってハートのQの勝ちになる。また、ナポレオンが宣言したカードの種類に属しているJ（ジャック）を表ジャックといい、オールマイティーの次に強いカードになる。たとえば

オーッ、これはあのギロチンではないか！

切り札の種類ととれるカードの枚数を宣言！

ナポレオンがハートのカードを宣言した場合は、ハートのジャックが表ジャックになる。表に対して裏ジャックというものもあって、表ジャックの次に強い。スペードとクラブ、ハートとダイヤが対になって、表裏の関係になっている。ジョーカーの役割は、基本的にはどのカードよりも弱いけれど、親が出すと"切り札請求"といって、あとの者は切り札のカードを出さなくてはならない。もし、ないときは何を出しても構わない。すべてのカードを出し終わって、ナポレオンと副官の集めたカードの枚数の合計が宣言以上のときはナポレオン軍の勝ちになる。

得点計算

自分がナポレオンになって勝ったとき……………1000点
副官がナポレオンといっしょに勝ったとき ………700点
自分が連合軍で勝ったとき …………………………500点

負けると上記の点に全部マイナスがついて、これまでの得点に加算される。また、ナポレオンが14枚以上カードをとったときは、１枚につき100点のボーナスがつく。もしナポレオンが副官を兼ねたときは、勝ったときに両方の得点の合計1700点がもらえる。しかし、負けに負けて、総得点が−1000点以下になったらゲームオーバーで"ギロチン刑"に処せられる。

総得点が5000点以上になったときや、自分がナポレオン軍のときにカードを20枚以上とるとハデに花火が上がるしかけになっている。

操作法

まず、タイトルが出たあと"名前入力"ときいてくるので６文字までで適当に入力する。ただし、このときにCTRL+XFERを押しても日本語入力はできないからあしからず(できても受け付けない)。カードを配ったあと、各国がナポレオンになるかどうか決めて、パスか宣言をするかどうかを画面中央に表示する。どこかの国が宣言したときは、カードの種類と数字が表示される。それを参考にして、自分のカードが有利でナポレオンになりたいのなら"Y"キー、なりたくないときは"N"キーを押す。全員パスならもう一度コンピュータがカードを配り直す。

手持ちのカードを山札から交換。

カードはいちばん上の国から順番に。

キミがYキーを押してナポレオンになったときは、まず切り札を決める。←→キーでカードの種類を決めて、⏎キーを押す。このとき、カードはスペード、ハート、ダイヤ、クラブの順に強いという決まりがあるから、ほかの国の宣言とぶつかった場合、同じ14枚でもスペードとハートの場合スペードが強いので、もしハートで立つときは、15枚以上にしなくてはならない。枚数も←→キーで決めてリターンキーを押す。

画面が切りかわって山札と手札のカードが表示されるので、山札のなかから5枚まで自由に交換できる。“何枚交換しますか?”ときいてくるので0〜5枚のテンキーを押す。そして、まず山札のなかからかえたいカードを指定する。←→キーでカーソルを動かして目的のところで⏎キーを押せばいい。カードが下にスライドする。もし、まちがえたときはもう一度⏎キーを押すと元にもどるようになっている。全部指定し終わると今度は手札のなかから同じようにかえたいものを指定する。

戦闘開始

カードは上の国から順に出されていき、いちばん下の国に来るともう一度上の国にもどってくるようになっている。要するに、輪になっているというわけだ。キミはつねにいちばん上に配置されている。いつもは名前が書かれているけれど、宣言したときに限っては、“ナポレオン”と表示される。キミの番になったら、出したいカードを←→キーで指定して⏎キーを押す。このとき“E”キーを押すとその場でエスケープ?となり、即ゲームオーバー。ギロチンにかけられてしまう。

勝つためにはどうしたらいいか?

内容が内容だけに、プレイヤーの立てる戦略が確実にものをいうので、ただやみくもにプレイしていたのでは勝つことはできないし、ましてや花火を見るなど望むべくもない。ここにいくつか勝つためのコツを紹介するから心して読むように!

1、手札のなかに、表または裏ジャックの最低どちらか一方がないとナポレオンになっても勝利は望めない。ゲームの終盤になると、どの国も10以上の強いカードを出してくるから、ジャックを使って、かせげるところで確実にとっておきたい。うまくいけば表、裏のジャック2枚だけで10枚かせげる。欲をいえばこの2枚にAがあれば文句なしというところだ。

2、とにかく切り札を多く持っていること。ほかにどんなに強いカードを持っていたとしても、宣言した種類以外のカードだったらあまり意味がない。数字が小さくてもできるだけ宣言した種類のカードを数多く持つこと。場合によってはほかの国が切り札以外の種類のカードでハイレベルな争いをすることがあるから、切り札さえ持っていればちょちょいのちょいでカードがいただけるってものだ。

3、“2”のカードはじょうずに使うこと。最初のうちは、みんな同じ種類のカードを出してくることが多いから、なかにはSAME 2のルールで、カードが手に入る可能性がある。とくに自分の次の国から場が始まったときに、自分の持っている2と同じ種類のカードが、しかも10以上のおいしいカードがまぎれこんでいたらすかさず2を出してしまおう。

4、副官がだれかを見ぬくこと。どうやって見ぬくかというと、副官は職務に忠実だから、つねにナポレオンを助けようとしている。自分が副官だったらどうするかということを考えながら、プレイしていくと、けっこう見つかるんじゃないかな? もし根性があるなら神通力(古い表現!)でも使って探してくれたまえ。

最後に

作者の峠さんは、むかしよくナポレオンをして遊んだらしい。こんなふうに、過去の思い出をもういちどよみがえらせるというのはいいことだ。これも1つの発想なんだ。キミたちが小さいころ遊んだゲームといえばなんだったろうか。ちなみにボクは、カンケリとかべいごま、めんこ、野球がほとんどだった。思い返してみると、場所がなかったりしたときには、環境に合わせてうまくルールを作り変えて遊んでいた。そのなかで、おもしろそうなルールが生まれたら、それを独立させて新しいゲームを作ったりして

いたように思う。最近は、親から「〇〇をして遊んできなさい」といわれないと満足に遊べない子どもたちもいるそうな。ちょっと悲しいし、将来がコワイ。これじゃ、オリジナリティーを求めるほうがムリってもんかな？　でも、POPCOMの読者はきっとそんなことはないと思っている。これからも、すばらしいオリジナルプログラムを作っていってほしい。

ホント最後はマジになっちゃったぜ。では、来月！

ナポレオン　プログラムリスト

```
10 '---------------------------------------ﾅﾎﾟﾚｵﾝ---S62.7.7---by K.Tao--------
20 WIDTH 80,25:SCREEN 0,0,0.1:CONSOLE 0,25,0.1:DEFINT A-Z
30 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
40 D=241:DIM S1(D).SJ(D).SQ(D),SK(D),HJ(D),HQ(D),HK(D)
50 DIM DJ(D).DQ(D).DK(D).CJ(D).CQ(D),CK(D),JK(D).K(5,13),T(70,6),GR(800)
60 CL(1)=0:CL(2)=2:CL(3)=3:CL(4)=1
70 M$=" 14 2 3 4 5 6 7 8 910111213"
80 HT$(0)="            ":HT$(1)="副　官！！":HT$(2)="よろめき"
90 HT$(3)="表ジャック":HT$(4)="裏ジャック":HT$(5)="セーム２"
100 'ｶｰﾄﾞ ﾖﾐｺﾐ---------------------------------------------------------------
110 CLS 3:COLOR 7:LOCATE 26.13:PRINT "しばらくお待ちください"
120 RESTORE 4280
130 FOR J=0 TO 10:READ B$:SP(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
140 FOR J=0 TO 10:READ B$:HR(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
150 FOR J=0 TO 10:READ B$:DI(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
160 FOR J=0 TO 10:READ B$:CU(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
170 FOR J=0 TO 9:READ B$:B1(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
180 FOR J=0 TO 9:READ B$:B2(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
190 FOR J=0 TO 9:READ B$:B3(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
200 FOR J=0 TO 9:READ B$:B4(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
210 FOR J=0 TO 9:READ B$:B5(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
220 FOR J=0 TO 9:READ B$:B6(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
230 FOR J=0 TO 9:READ B$:B7(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
240 FOR J=0 TO 9:READ B$:B8(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
250 FOR J=0 TO 9:READ B$:B9(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
260 FOR J=0 TO 9:READ B$:BX(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
270 FOR J=0 TO 241:READ B$:S1(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
280 FOR J=0 TO 241:READ B$:SJ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
290 FOR J=0 TO 241:READ B$:SQ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
300 FOR J=0 TO 241:READ B$:SK(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
310 FOR J=0 TO 241:READ B$:HJ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
320 FOR J=0 TO 241:READ B$:HQ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
330 FOR J=0 TO 241:READ B$:HK(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
340 FOR J=0 TO 241:READ B$:DJ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
350 FOR J=0 TO 241:READ B$:DQ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
360 FOR J=0 TO 241:READ B$:DK(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
370 FOR J=0 TO 241:READ B$:CJ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
380 FOR J=0 TO 241:READ B$:CQ(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
390 FOR J=0 TO 241:READ B$:CK(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
400 FOR J=0 TO 241:READ B$:JK(J)=VAL("&H"+B$):NEXT
410 'ﾀｲﾄﾙ---------------------------------------------------------------------
420 CLS:GOSUB *TTL
430 'ﾅﾏｴ ﾆｭｳﾘｮｸ--------------------------------------------------------------
440 GOSUB *SND:COLOR 7:LOCATE 26,13:INPUT "名前入力（6文字まで）";NM$
450 IF LEN(NM$)=0 OR LEN(NM$)>6 THEN 440
460 NM$=RIGHT$("      "+NM$,6)
470 'ｶｰﾄﾞｦ ｸﾊﾞﾙ---------------------------------------------------------------
480 KN$(1)="ﾅﾎﾟﾚｵﾝ":KN$(2)="ｵｰｽﾄﾘｱ":KN$(3)=" ｲｷﾞﾘｽ"
490 KN$(4)=" ﾛ ｼ ｱ":KN$(5)=" ｽﾍﾟｲﾝ":KN$(6)="山　札"
500 CLS 3:COLOR 7:LOCATE 26.13:PRINT "カードをくばっています"
510 FOR J=1 TO 5:X(J)=0:NEXT
520 FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO 13:K(X,Y)=0:NEXT:NEXT
530 T=5:N1=9:FOR M=1 TO 6:IF M=6 THEN N1=8
540 FOR N=1 TO N1
550 X=INT(RND*T)+1:Y=INT(RND*13)+1
560 IF X=5 THEN T=4:E$(M,N)="5 0":GOTO 590
570 IF K(X,Y)=1 THEN 550
580 K(X.Y)=1:E$(M,N)=RIGHT$(STR$(X)+MID$(M$,2*Y.2).3)
590 NEXT:NEXT:E$(6,9)="120"
600 CLS:COLOR 3:LOCATE 20.5:PRINT "宣　言"
610 FOR M=2 TO 5:FK=0
620 FOR J=1 TO 4:KM(J)=0:NEXT
630 FOR N=1 TO 9:P=VAL(LEFT$(E$(M.N).1)):KM(P)=KM(P)+1
640 IF E$(M.N)="114" THEN FK=FK-3
650 NEXT
660 P1=0:FOR J1=1 TO 4
```

```
670 IF KM(J1)>P1 THEN P1=KM(J1):P=J1
680 NEXT
690 FOR N=1 TO 9
700 IF VAL(RIGHT$(E$(M,N),2))<>11 THEN 720
710 IF VAL(LEFT$(E$(M,N),1))=P OR VAL(LEFT$(E$(M,N),1))=5-P THEN FK=FK+1
720 NEXT
730 P1=P1+FK
740 IF P1>7 THEN P2=INT(RND*2)+16 ELSE P2=P1+8-(SC(1)<0)
750 COLOR 6:LOCATE 30,2+2*M:PRINT KN$(M);"     ";
760 IF P2<14 THEN P(M)=0:COLOR 2:PRINT "ハ゜ ス":GOTO 810
770 KX=320:KY=8*(2+2*M)+1
780 P(M)=5*P2-P:P1(M)=P:P2(M)=P2
790 GOSUB *FOUR
800 COLOR 7:LOCATE 41,2+2*M:PRINT P2
810 NEXT
820 P3=0:FOR J=2 TO 5
830 IF P(J)>=P3 THEN P3=P(J):NP=J:NP1=P1(J):NP2=P2(J)
840 NEXT
850 NK=1:M=1:GOSUB *CHG
860 COLOR 6:LOCATE 8,16:PRINT NM$
870 KY=122:FOR N=1 TO 9:KX=48*N+86
880 GOSUB *CARD:NEXT:NK=0
890 COLOR 6:LOCATE 26,20:PRINT "ナポレオンになりますか (Y/N) ";
900 I$=INPUT$(1):IF INSTR("Yyン",I$)<>0 THEN 1180
910 IF INSTR("Nnミ",I$)=0 THEN 890
920 IF P(2)=0 AND P(3)=0 AND P(4)=0 AND P(5)=0 THEN 500
930 'ヤマフダ゛トコウカン---------------------------------------------------------
940 CLS 3:GOSUB *OUJ:M=NP:GOSUB *CHG:M=6:GOSUB *CHG
950 N1=0:FOR N=1 TO 9:IF N1=5 THEN 1030
960 J=VAL(RIGHT$(E$(NP,N),2)):IF J>9 OR J=2 THEN 1030
970 N2=9
980 N2=N2-1:IF N2<1 THEN 1030
990 IF E$(6,N2)="114" THEN 1020
1000 IF E$(6,N2)=OJ$ OR E$(6,N2)=UJ$ THEN 1020
1010 J=VAL(RIGHT$(E$(6,N2),2)):IF J<10 THEN 980
1020 N1=N1+1:E$(NP,N)=E$(6,N2):E$(6,N2)="000":M=6:GOSUB *CHG
1030 NEXT
1040 NN=N1:IF N1=5 THEN 1140
1050 N=0:FOR N4=1 TO 3-N1
1060 N=N+1:IF N>8 THEN 1140
1070 J=VAL(LEFT$(E$(NP,N),1))
1080 J1=VAL(RIGHT$(E$(NP,N),2)):IF J=NP1 OR J1>9 THEN 1060
1090 N2=9
1100 N2=N2-1:IF N2<1 THEN 1140
1110 J=VAL(LEFT$(E$(6,N2),1)):IF J<>NP1 THEN 1100
1120 NN=NN+1:E$(NP,N)=E$(6,N2):E$(6,N2)="000":M=6:GOSUB *CHG
1130 NEXT
1140 KN$(NP)=KN$(1):KN$(1)=NM$
1150 COLOR 7:LOCATE 26,13:PRINT "ナポレオンは ";NN;"枚交換しました"
1160 FOR I=0 TO 8000:NEXT:GOTO 1680
1170 'ヤマフダ゛トコウカン(アナタ)-----------------------------------------------
1180 GOSUB *GB:LOCATE 26,20:PRINT "                                  "
1190 COLOR 6:LOCATE 30,20:PRINT "カードの種類は? ";
1200 P=1:GOTO 1250
1210 J$=INKEY$:IF J$=CHR$(13) THEN 1260
1220 IF J$="" THEN 1210
1230 IF J$=CHR$(28) THEN P=P+1:IF P>4 THEN P=1
1240 IF J$=CHR$(29) THEN P=P-1:IF P<1 THEN P=4
1250 KX=368:KY=162:GOSUB *FOUR:GOTO 1210
1260 NP=1:NP1=P:J2=14
1270 IF 5*J2-P<=P3 THEN J2=J2+1:IF J2>20 THEN J2=20 ELSE 1270
1280 GOSUB *GB:J3=J2:COLOR 6:LOCATE 30,22:PRINT "カードの枚数は? ";J2
1290 J1$=INKEY$:IF J1$=CHR$(28) THEN J3=J3+1:IF J3>20 THEN J3=J2
1300 IF J1$=CHR$(29) THEN J3=J3-1:IF J3<J2 THEN J3=20
1310 COLOR 6:LOCATE 45,22:PRINT J3
1320 IF J1$<>CHR$(13) THEN 1290
1330 NP2=J3:GOSUB *OUJ
1340 CLS 3:COLOR 6:M=6:GOSUB *CHG
1350 LOCATE 8,7:PRINT KN$(6)
1360 M=6:KY=50:FOR N=1 TO 8:KX=48*N+86
1370 GOSUB *CARD:NEXT
1380 LOCATE 8,16:PRINT NM$
1390 M=1:GOSUB *CHG:KY=122:FOR N=1 TO 9:KX=48*N+86
1400 GOSUB *CARD:NEXT
1410 FOR J=1 TO 9:JX(J)=0:JX1(J)=0:NEXT
1420 GOSUB *SND:COLOR 7:LOCATE 17,1:PRINT "山札の中のカードと交換してください";
```

リスト続く

```
1430 COLOR 4:PRINT "       切り札":P=NP1:KX=520:KY=9:GOSUB *FOUR
1440 GOSUB *GB:COLOR 7:LOCATE 17.3:PRINT "何枚交換しますか?(0-5)";
1450 J2$=INPUT$(1):C1=VAL(J2$):IF C1>5 THEN 1440 ELSE PRINT C1
1460 T=0:IF C1=0 THEN 1680
1470 CX=1:CY=5:M1=8:GOSUB *HT
1480 GOSUB *SEL
1490 M=6:N=CX:KY=50:KX=48*CX+86
1500 LINE(KX.KY)-(KX+40,KY+40),0,BF:IF JX(CX)=0 THEN 1520
1510 T=T-1:JX(CX)=0:N=CX:GOSUB *CARD:GOTO 1480
1520 T=T+1:JX(CX)=1:KY=KY+8:N=CX:GOSUB *CARD
1530 IF T<C1 THEN 1480
1540 T=0:FOR J=1 TO 8:IF JX(J)=1 THEN T=T+1:J(T)=J
1550 NEXT
1560 LOCATE 6*CX+13,5:PRINT " "
1570 T=0:CX=1:CY=14:M1=9:GOSUB *HT
1580 GOSUB *SEL
1590 M=1:N=CX:KY=122:KX=48*CX+86
1600 LINE(KX.KY)-(KX+40,KY+40).0.BF:IF JX1(CX)=0 THEN 1620
1610 T=T-1:JX1(CX)=0:N=CX:GOSUB *CARD:GOTO 1630
1620 T=T+1:JX1(CX)=1:KY=KY+8:N=CX:GOSUB *CARD
1630 IF T<C1 THEN 1580
1640 T=0:FOR J=1 TO 9:IF JX1(J)=1 THEN T=T+1:J1(T)=J
1650 NEXT
1660 FOR J=1 TO C1:E$(1,J1(J))=E$(6,J(J)):NEXT
1670 'ｶﾞﾒﾝ ｻｸｾｲ----------------------------------------------------------------
1680 FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO 9
1690 IF E$(X,Y)="5 0" THEN E$(X,Y)=RIGHT$(STR$(NP1)+" 0",3)
1700 NEXT:NEXT
1710 CLS 3:H=NP:YK=9:LINE(0.166)-(639,199),1.BF
1720 COLOR 7:LOCATE 1,21:PRINT "切り札":P=NP1:KX=68:KY=169:GOSUB *FOUR
1730 LOCATE 1,22:PRINT "宣 言";:COLOR 7:PRINT NP2
1740 M=1:GOSUB *CHG:KY=167:FOR N=1 TO 9
1750 KX=48*N+151:GOSUB *CARD:NEXT
1760 FOR X=1 TO 5:FOR Y=1 TO 9
1770 IF E$(X.Y)="114" THEN SB=X
1780 NEXT:NEXT:Z=0:Q=0
1790 'ﾒｲﾝ--------------------------------------------------------------------
1800 LINE(64,0)-(104.164),0,BF
1810 M=H:T=0:IF M=1 THEN 1930
1820 COLOR 7:FOR JY=1 TO 5:LOCATE 1,4*JY-3:PRINT KN$(JY):NEXT
1830 COLOR 2:LOCATE 1,4*M-3:PRINT KN$(M)
1840 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1850 GOSUB *CHG
1860 IF YK<3 AND Q=0 AND E$(M.2)="114" THEN N=2:GOTO 1920
1870 IF M<>NP OR YK<6 THEN N=1:GOTO 1920
1880 N=0
1890 N=N+1:IF N>YK THEN N=1:GOTO 1920
1900 IF VAL(LEFT$(E$(M.N).1))<>NP1 AND VAL(RIGHT$(E$(M.N).2))<10 THEN 1920
1910 GOTO 1890
1920 KF$=LEFT$(E$(M,N),1):GOTO 2070
1930 COLOR 7:FOR JY=1 TO 5:LOCATE 1,4*JY-3:PRINT KN$(JY):NEXT
1940 COLOR 2:LOCATE 1.4*M-3:PRINT KN$(M)
1950 FOR I=0 TO 2000:NEXT
1960 GOSUB *CHG:IF M=1 THEN 2210
1970 IF YK<3 AND Q=0 AND E$(M,2)="114" THEN N=2:GOTO 2070
1980 IF M<>SB OR Z<3 THEN 2040
1990 N=YK+1
2000 N=N-1:IF N<1 THEN 2040
2010 IF E$(M,N)="114" THEN 2070
2020 IF KF$<>LEFT$(E$(M,N),1) THEN 2000
2030 IF E$(M,N)=OJ$ OR E$(M,N)=UJ$ THEN 2070 ELSE 2000
2040 N=0
2050 N=N+1:IF N>9 THEN 2120
2060 IF RIGHT$(E$(M,N),2)=" 0" OR KF$<>LEFT$(E$(M,N),1) THEN 2050
2070 KX=64:KY=33*(M-1):GOSUB *SND:GOSUB *CARD
2080 IF E$(M,N)=OJ$ OR E$(M,N)=UJ$ THEN Z=Z+2:GOTO 2110
2090 IF VAL(RIGHT$(E$(M,N),2))>9 THEN Z=Z+1
2100 IF E$(M,N)="212" THEN Q=1
2110 E1$(M)=E$(M,N):E$(M,N)=" 20":GOTO 2410
2120 IF Z=0 OR (M<>NP AND M<>SB) THEN N=1:GOTO 2070
2130 IF M=SB THEN 2170
2140 N=YK+1
2150 N=N-1:IF N<1 THEN 2170
2160 IF RIGHT$(E$(M,N),2)=" 0" OR KF$<>LEFT$(E$(M,N).1) THEN 2150 ELSE 2070
2170 N=0
2180 N=N+1:IF N>9 THEN N=1:GOTO 2070
```

```
2190 IF VAL(LEFT$(E$(M,N),1))<>NP1 THEN 2180 ELSE 2070
2200 'ｱﾅﾀﾉﾊﾞﾝ--------------------------------------------------------------------
2210 IF YK=1 THEN N=1:IF T>0 THEN 2320 ELSE 2260
2220 COLOR 7:LOCATE 1,24:PRINT "カードを出してください";
2230 GOSUB *GB:CX=1:CY=20:M1=YK:GOSUB *HT
2240 GOSUB *SEL:IF ED=1 THEN 3050
2250 N=CX:IF T>0 THEN 2270
2260 KF$=LEFT$(E$(1,N),1):GOTO 2320
2270 IF E$(1,N)="114" THEN 2320
2280 F=0:FOR K=1 TO 9:IF RIGHT$(E$(1,K),2)<>" 0" AND KF$=LEFT$(E$(1,K),1) THEN
F=1
2290 NEXT
2300 IF F=1 AND RIGHT$(E$(1,N),2)=" 0" THEN BEEP:GOTO 2240
2310 IF F=1 AND KF$<>LEFT$(E$(1,N),1) THEN BEEP:GOTO 2240
2320 IF VAL(RIGHT$(E$(1,N),2))>9 THEN Z=Z+1
2330 IF E$(1,N)=OJ$ OR E$(1,N)=UJ$ THEN Z=0
2340 IF E$(1,N)="212" THEN Q=1
2350 KX=64:KY=0:GOSUB *CARD:E1$(1)=E$(1,N):E$(1,N)=" 20":YK=YK-1
2360 LOCATE 1,24:PRINT "                              ";
2370 LINE(198,166)-(639,199),1,BF
2380 LOCATE 6*CX+21,20:PRINT " "
2390 GOSUB *CHG:KY=167:FOR N=1 TO YK
2400 KX=48*N+151:GOSUB *CARD:NEXT
2410 T=T+1:M=M+1:IF M=6 THEN M=1
2420 FOR I=0 TO 1000:NEXT
2430 IF T<>5 THEN 1930
2440 'ﾊﾝﾃｲ----------------------------------------------------------------------
2450 Z=0:HN=0:FOR M=1 TO 5
2460 H1(M)=VAL(LEFT$(E1$(M),1)):H2(M)=VAL(RIGHT$(E1$(M),2)):H3(M)=0
2470 IF H2(M)>9 THEN H3(M)=1
2480 NEXT
2490 FOR M=1 TO 5:IF E1$(M)="114" THEN HN=1:MT=M:GOTO 2510
2500 NEXT:GOTO 2540
2510 IF YK>0 THEN 2660
2520 FOR M=1 TO 5:IF E1$(M)="212" THEN HN=2:MT=M:GOTO 2660
2530 NEXT:GOTO 2660
2540 FOR M=1 TO 5:IF E1$(M)=OJ$ THEN HN=3:MT=M:GOTO 2660
2550 NEXT
2560 FOR M=1 TO 5:IF E1$(M)=UJ$ THEN HN=4:MT=M:GOTO 2660
2570 NEXT
2580 F1=0:FOR M=1 TO 5:IF (H1(H)<>H1(M)) OR H2(M)=0 THEN F1=1
2590 NEXT
2600 FOR M=1 TO 5:IF F1=0 AND H2(M)=2 THEN HN=5:MT=M:GOTO 2660
2610 NEXT
2620 P=0:FOR M=1 TO 5:IF H1(M)=NP1 AND H2(M)>P THEN MT=M:P=H2(M)
2630 NEXT:IF P<>0 THEN 2660
2640 P=0:FOR M=1 TO 5:IF H1(H)=H1(M) AND H2(M)>P THEN MT=M:P=H2(M)
2650 NEXT
2660 COLOR 7:LOCATE 11,24:PRINT HT$(HN);
2670 FOR J=1 TO 5
2680 COLOR 0:LOCATE 1,4*MT-3:PRINT "        ":FOR I=0 TO 1000:NEXT
2690 COLOR 6:LOCATE 1,4*MT-3:PRINT KN$(MT):FOR I=0 TO 1000:NEXT
2700 NEXT
2710 FOR M=1 TO 5:IF H3(M)=0 THEN 2750
2720 X(MT)=X(MT)+1:KX=X(MT)*24+118:KY=33*(MT-1):CB=H2(M):CS=H1(M):GOSUB 3710
2730 LOCATE 3*X(MT)+17,MT*4-1:PRINT "  ":IF X(MT)=20 THEN 2750
2740 COLOR 7:LOCATE 3*X(MT)+19,MT*4-1:PRINT X(MT)
2750 NEXT
2760 FOR I=0 TO 5000:NEXT
2770 COLOR 7:LOCATE 11,24:PRINT "
2780 H=MT:IF YK<>0 THEN 1800
2790 'ｹﾞｰﾑｵｰﾊﾞｰ ------------------------------------------------------------
2800 IF NP=SB THEN PT=X(NP):GOTO 2820
2810 PT=X(NP)+X(SB)
2820 COLOR 5:LOCATE 48,22:IF PT<NP2 THEN 2840
2830 G=-1:PRINT "ナポレオン軍の勝ち":GOTO 2850
2840 G=1:PRINT "連合軍の勝ち"
2850 IF NP=1 AND PT=20 THEN 2940
2860 FOR M=1 TO 5
2870 C=G*(1000*(NP=M)+700*(SB=M)-500*(NP<>M AND SB<>M))
2880 IF C>0 AND NP=M THEN C=C+100*(NP2-14)
2890 ST=5:IF C<0 THEN ST=-5
2900 COLOR 5:LOCATE 2,4*M-2:PRINT USING "#####";C:FOR I=0 TO 5000:NEXT
2910 FOR J=SC(M) TO SC(M)+C STEP ST:LOCATE 2,4*M-2:PRINT USING "#####";J :NEXT
2920 SC(M)=SC(M)+C:NEXT
2930 IF SC(1)<=-1000 THEN 3050 ELSE IF SC(1)<5000 THEN 3190
```

リスト続く

```
2940 CLS 3:FOR LY=199 TO 50 STEP -1:PSET(320+INT(RND*3-1),LY),7:NEXT
2950 HX=320:HY=50:CK=50:GOSUB 3000
2960 CLS 3:FOR H=0 TO 15
2970 HX=INT(RND*200+200):HY=INT(RND*30+50):CK=INT(RND*50+10):GOSUB 3000
2980 NEXT
2990 HX=320:HY=80:CK=200:GOSUB 3000:GOTO 3040
3000 FOR SD=0 TO 20:BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 20:NEXT:NEXT
3010 FOR R=1 TO CK STEP 5:CIRCLE(HX,HY),R,INT(RND*7+1),,,:NEXT
3020 FOR R=1 TO CK STEP 5:CIRCLE(HX,HY),R,0,,,:NEXT
3030 RETURN
3040 COLOR 5:LOCATE 26,13:PRINT "余の辞書に不可能はない・・・":GOTO 3180
3050 CLS 3:GX=190:GY=20:RESTORE 3210:FOR J=1 TO 5:READ R1,R2,R3,R4
3060 LINE(GX+R1,GY+R2)-(GX+R3,GY+R4),3,BF:NEXT
3070 CIRCLE(GX+80,GY+135),20,0,,,:PAINT(GX+80,GY+135),0,0
3080 LINE(GX+22,GY+20)-(GX+136,GY+25),7,BF:LINE-(GX+136,GY+54),7
3090 LINE-(GX+22,GY+26):PAINT(GX+30,GY+27),7,7
3100 LINE(GX+79,GY+11)-(GX+79,GY+19),7
3110 GET@(GX+22,GY+20)-(GX+136,GY+54),GR
3120 FOR SD=0 TO 200:BEEP 1:FOR I=0 TO 5:NEXT:BEEP 0:FOR I=0 TO 20:NEXT:NEXT
3130 FOR JY=GY+20 TO GY+115 STEP 5
3140 LINE(GX+22,JY)-(GX+136,JY+5),0,BF:LINE(GX+79,JY)-(GX+79,JY+5),7
3150 PUT@(GX+22,JY+5),GR,OR
3160 NEXT
3170 COLOR 2:LOCATE 50,21:PRINT "断頭台の露と消えた・・・"
3180 FOR J=1 TO 5:SC(J)=0:NEXT
3190 GOSUB *GB:COLOR 7:LOCATE 48,24:PRINT"リターン キーを押してください";
3200 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN 3200 ELSE 480
3210 DATA 0,0,158,10,8,12,20,168,138,12,150,168,22,120,136,150,-24,170,182,180
3220 '-----------------------------------------------------------------------
3230 *SEL
3240 ED=0:J$=INKEY$:IF J$="" THEN 3240
3250 IF J$="E" OR J$="e" THEN ED=1:RETURN
3260 IF J$=CHR$(13) THEN RETURN
3270 IF J$=CHR$(28) THEN CX1=CX:CX=CX+1:IF CX>M1 THEN CX=1
3280 IF J$=CHR$(29) THEN CX1=CX:CX=CX-1:IF CX<1 THEN CX=M1
3290 HX=6*CX1+13:IF CY=20 THEN HX=HX+8
3300 LOCATE HX,CY:PRINT " ":GOSUB *HT
3310 GOTO 3240
3320 *HT
3330 HX=6*CX+13:IF CY=20 THEN HX=HX+8
3340 COLOR 2:LOCATE HX,CY:PRINT "♥":RETURN
3350 *GB
3360 IF INKEY$<>"" THEN 3360
3370 RETURN
3380 *FOUR
3390 LINE(KX-2,KY-2)-(KX+9,KY+7),7,BF
3400 ON P GOTO 3410,3420,3430,3440
3410 PUT(KX,KY),SP,PSET:RETURN
3420 PUT(KX,KY),HR,PSET:RETURN
3430 PUT(KX,KY),DI,PSET:RETURN
3440 PUT(KX,KY),CU,PSET:RETURN
3450 'ｵﾓﾃ ｳﾗｼﾞｬｯｸ-----------------------------------------------------------
3460 *OUJ
3470 ON NP1 GOTO 3480,3490,3500,3510
3480 OJ$="111":UJ$="411":RETURN
3490 OJ$="211":UJ$="311":RETURN
3500 OJ$="311":UJ$="211":RETURN
3510 OJ$="411":UJ$="111":RETURN
3520 *SND
3530 BEEP 1:FOR I=0 TO 500:NEXT:BEEP 0:RETURN
3540 'ﾅﾗﾍﾞｶｴ---------------------------------------------------------------
3550 *CHG
3560 FOR JB=1 TO 9:A(JB)=VAL(RIGHT$(E$(M,JB),2))
3570 IF NK=1 THEN 3610
3580 IF E$(M,JB)=UJ$ THEN A(JB)=15
3590 IF E$(M,JB)=OJ$ THEN A(JB)=16
3600 IF E$(M,JB)="114" THEN A(JB)=17
3610 NEXT
3620 FOR NB=1 TO 8:FOR NB1=NB+1 TO 9
3630 IF A(NB)>A(NB1) THEN 3660
3640 IF A(NB)=A(NB1) THEN IF VAL(LEFT$(E$(M,NB),1))=NP1 THEN 3660
3650 GOTO 3670
3660 SWAP A(NB),A(NB1):SWAP E$(M,NB),E$(M,NB1)
3670 NEXT:NEXT:RETURN
3680 'ｶｰﾄﾞﾗｶｸ--------------------------------------------------------------
3690 *CARD
```

```
3700 CB=VAL(MID$(E$(M,N),2,2)):CS=VAL(LEFT$(E$(M,N),1))
3710 LINE(KX-1,KY)-(KX-1,KY+31),0
3720 LINE(KX,KY)-(KX+39,KY+31),7,BF
3730 ON CB GOTO 3730,3950,3960,3970,3980,3990,4000,4010,4020,4030
3740 IF CB=0 THEN PUT(KX,KY),JK,PSET:RETURN
3750 IF CB=14 THEN 3930
3760 ON CS GOTO 3770,3810,3850,3890
3770 ON CB-10 GOTO 3780,3790,3800
3780 PUT(KX,KY),SJ,PSET:RETURN
3790 PUT(KX,KY),SQ,PSET:RETURN
3800 PUT(KX,KY),SK,PSET:RETURN
3810 ON CB-10 GOTO 3820,3830,3840
3820 PUT(KX,KY),HJ,PSET:RETURN
3830 PUT(KX,KY),HQ,PSET:RETURN
3840 PUT(KX,KY),HK,PSET:RETURN
3850 ON CB-10 GOTO 3860,3870,3880
3860 PUT(KX,KY),DJ,PSET:RETURN
3870 PUT(KX,KY),DQ,PSET:RETURN
3880 PUT(KX,KY),DK,PSET:RETURN
3890 ON CB-10 GOTO 3900,3910,3920
3900 PUT(KX,KY),CJ,PSET:RETURN
3910 PUT(KX,KY),CQ,PSET:RETURN
3920 PUT(KX,KY),CK,PSET:RETURN
3930 IF CS=1 THEN PUT(KX,KY),S1,PSET:RETURN
3940 RESTORE 4170:PUT(KX+2,KY+2),B1,PSET:GOTO 4040
3950 RESTORE 4180:PUT(KX+2,KY+2),B2,PSET:GOTO 4040
3960 RESTORE 4190:PUT(KX+2,KY+2),B3,PSET:GOTO 4040
3970 RESTORE 4200:PUT(KX+2,KY+2),B4,PSET:GOTO 4040
3980 RESTORE 4210:PUT(KX+2,KY+2),B5,PSET:GOTO 4040
3990 RESTORE 4220:PUT(KX+2,KY+2),B6,PSET:GOTO 4040
4000 RESTORE 4230:PUT(KX+2,KY+2),B7,PSET:GOTO 4040
4010 RESTORE 4240:PUT(KX+2,KY+2),B8,PSET:GOTO 4040
4020 RESTORE 4250:PUT(KX+2,KY+2),B9,PSET:GOTO 4040
4030 RESTORE 4260:PUT(KX+2,KY+2),BX,PSET
4040 FOR X=1 TO 4:FOR Y=1 TO 5
4050 IF POINT(KX+1+X,KY+1+Y)=0 THEN PSET(KX+1+X,KY+1+Y),CL(CS):PSET(KX+38-X,KY+
30-Y),CL(CS)
4060 NEXT:NEXT
4070 IF CB=14 THEN CB=1
4080 FOR J=1 TO CB:READ RX,RY
4090 ON CS GOTO 4100,4110,4120,4130
4100 PUT(KX+RX,KY+RY),SP,PSET:GOTO 4140
4110 PUT(KX+RX,KY+RY),HR,PSET:GOTO 4140
4120 PUT(KX+RX,KY+RY),DI,PSET:GOTO 4140
4130 PUT(KX+RX,KY+RY),CU,PSET
4140 NEXT
4150 RETURN
4160 'ｶｰﾄﾞ ﾃﾞｰﾀ-----------------------------------------------------------
4170 DATA 17,13
4180 DATA 17,3,17,23
4190 DATA 17, 3,17,13,17,23
4200 DATA  7, 3,26, 3, 7,23,25,23
4210 DATA  7, 3,26, 3,17,13, 7,23,26,23
4220 DATA  7, 3,26, 3, 7,13,26,13, 7,23,26,23
4230 DATA  7, 3,26, 3,17, 7, 8,13,26,13, 7,23,26,23
4240 DATA  7, 3,26, 3,17, 8, 7,13,26,13,17,19, 7,23,26,23
4250 DATA  7, 3,26, 3, 7,10,26,10,17,13, 7,17,26,17, 7,24,26,24
4260 DATA  7, 3,26, 3, 7,10,26,10,17, 6, 7,17,26,17,17,21, 7,24,26,24
4270 '♠
4280 DATA 8,6,E7E7,C3E7,C3C3,8181,  81,   0,2424,C324,C3C3
4290 '♥
4300 DATA 8,6,FF99,1899,18FF,FF00,8100,81FF,FFC3,E7C3,E7FF
4310 '♦
4320 DATA 8,6,FFFF,FFE7,C3FF,FFFF,FF81,81FF,FFFF,FFC3,E7FF
4330 '♣
4340 DATA 8,6,81FF,FF81,C3C3,  FF,FF00,8888,E7FF,FFE7,C3C3
4350 'A
4360 DATA 4,5,9F9F,6F9F,6F6F,6F6F, F6F, F0F,6F6F,6F
4370 '2
4380 DATA 4,5, F0F,CF0F,CFCF, F0F,3F0F,3F3F, F0F, F
4390 '3
4400 DATA 4,5,1F1F,CF1F,CFCF, F0F,CF0F,CFCF,1F1F,1F
4410 '4
4420 DATA 4,5,5F5F,5F5F,5F5F,5F5F, F5F, F0F,DFDF,DF
```

リスト続く

```
4430 '5
4440 DATA 4,5, F0F,3F0F,3F3F, F0F,E70F,E7E7, F0F, F
4450 '6
4460 DATA 4,5,8F8F,3F8F,3F3F, F0F,270F,2727,8F8F,8F
4470 '7
4480 DATA 4,5, F0F,4F0F,4F4F,CFCF,CFCF,CFCF,CFCF,CF
4490 '8
4500 DATA 4,5. F0F,6F0F,6F6F,9F9F,6F9F,6F6F, F0F, F
4510 '9
4520 DATA 4,5, F0F,4F0F,4F4F, F0F,CF0F,CFCF,CFCF,CF
4530 '10
4540 DATA 4,5,6F6F,6F6F.6F6F,9F9F,6F9F,6F6F,6F6F,6F
4550 '♠1
4560  DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF
FF,FFFF,FFFF,FFE7,FFFF,E7FF,FFFF,FFFF,FFE7,FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB
4570  DATA FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,C3FF,FFFF,FFF
F,FFC3,FFFF,C3FF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,FFFF
4580  DATA FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFC1,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFC
1,FFFF,80FF,FFFF,FFFF,FF80,FFFF,80FF,FFFF,FFFF,7F00,FFFF,  FF,FF7F
4590  DATA FFFF,7F08,FFFF,  FE,FF3F,FEFF,3F00,FFFF,  FE,FF3F,FCFF,1F00,FFFF,  F
C,FF1F,FCFF,1F00,FFFF,  F8,FF0F,F8FF, F00,FFFF,  F8,FF0F,F0FF, 700
4600  DATA FFFF,  F0,FF07,F0FF, 700,FFFF,  E0,FF03,E0FF, 300,FFFF,  E0,FF03,C0F
F, 100,FFFF,  C0,FF01,C0FF, 100,FFFF,  C0,FF01,C0FF, 100,FFFF,  C2
4610  DATA FF21,E0FF, 300,FFFF,  E0,FF03,E0FF, 300,FFFF,63F0,FF07,F0FF, 763,FFF
F,63F0,FF07,FFFF,FFC1,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFC1,FFFF,80FF,FFFF,FFFF
4620  DATA FF80,FFFF,80FF,FFFF,FFFF,7F00,FFFF,  FF,FF7F,FFFF,7F08,FFFF,  FE,FF3
F,FEFF,3F00,FFFF,  FE,FF3F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
4630  DATA FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFC3,FFFF,C3FF,FFFF,FFF
F,FFC3,FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,DBFF,FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,DBFF
4640  DATA FFFF,FFFF,FFDB,FFFF,E7FF,FFFF,FFFF,FFE7,FFFF,E7FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
4650 '♠J
4660  DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF
FF,FFFF,FFFF,FF83,FFFF,83FF,FFFF,FFFF,FF83,FFFF,E4FF,   0,3F00,  E4
4670  DATA    0,E43F,   0,3F00.FFE4, 700,E43F,56FF,3FA7,FFE4, 700,A43F,80E7,3F0
C,E7A4,CFAA,A43F,80E7,3F0F,C38C,1D80,8C3F,80C3,3F1F,C38C,1D80,FC3F
4680  DATA 8191,3FCE,91FC,CFB9,FC3F,B991,3FCE,E7FC,9003,FC3F,3BE7,3F93,E7FC,933
B,FC3F, 7FF,3FF7,FFFC,F767,FC3F,67FF,3FF7,38FC,870F,FC3F, F38,3F87
4690  DATA 38FC,870F,FC3F, 813,3F67,13FC,6738,FC3F, 813,3F67, BFC,4180,FC3F,9FC
F,3FC1, BFC,4180,FC3F,C631,3F48,F7FC,C9CF,FC3F,C631,3F49,10FC,1CE1
4700  DATA FC3F,E773,3F9D,10FC.1DE1,FC3F,  88,3F0E,F9FC,EE03,FC3F, 388,3F8E,70F
C,1100,FC3F,C077,3F9F,71FC,11C0,FC3F,8738,3F08,B9FC,CEE7,FC3F,87B8
4710  DATA 3F08,12FC,8C63,FC3F,F393,3FEF,92FC,8C63,FC3F, 182,3FD0,83FC,F3F9,FC3
F, 182,3FD0,E6FC,C810,FC3F,1CE6,3FC8,E6FC,C810,FC3F,F0E1,3F1C,E1FC
4720  DATA 1CF0,FC3F,F0E1,3F1C,EFFC,FFE0,FC3F,E6EF,3FFF,EFFC,FFE6,FC3F,C009,3FE
7,C9FC,E7DC.FC3F,DCC9,3FE7,73FC,8981,FC3F,9DF3,3F89,73FC,899D,FC3F
4730  DATA  1B8,31C3,F8FC,C301,FC31, 1B8,31C3,30FC,E701,FC25,55F3,25E7,F0FC,E70
1,FC25,  E0,27FF,E5FC,FF6A,FC27,  E0,27FF,  FC,   0,FC27,   0,2700
4740  DATA   FC,   0,FF27,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFC1,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
4750 '♠Q
4760  DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF
FF,FFFF,FFFF,FFCF,FFFF,CFFF,FFFF,FFFF,FFCF,FFFF,B4FF,   0,3F00,  B4
4770  DATA    0,B43F,   0,3F00,F3B4,FF41,B43F,47F3,3FFF,F3B4,FF47,A43F,A392,3FC
7,F2A4,C7A7,A43F,A7F2,3FC7,9BC4,83F7,C43F,F7FB,3F83,FBC4,83F7,FC3F
4780  DATA E39D,3F11,FDFC,11E3,FC3F,E3FD,3F11,9EFC,E708,FC3F, 8FE,3FE7,FEFC,E70
8,FC3F, 498,3F5F,F9FC,5FFC,FC3F,FCF9,3F5F,92FC, C01,FC3F,57F3,3F0C
4790  DATA F3FC, C57,FC3F,  90,3F2E,9AFC,6EAB,FC3F,AB9A,3F6E,4CFC, 703,FC3F,4BF
D,3FC7,4DFC,C74B,FC3F,1072,3F81,FFFC,E1FF,FC3F,F073,3FE1,10FC,24E9
4800  DATA FC3F,FF77,3FBC,13FC,3CE9,FC3F,5588.3F06,F9FC,2E55,FC3F,5588,3F0E,60F
C,11AA,FC3F,AA74,3F9F,70FC,11AA,FC3F,9724,3F08,3DFC,EEFF,FC3F,973C
4810  DATA 3FC8,81FC,4E08,FC3F,FF87,3FFF,87FC,CE0F,FC3F,C0E0,3F32,E3FC,BFD2,FC3
F,D2E3,3FB2,74FC, 900,FC3F,D576,3F59,76FC,59D5,FC3F,8030,3F49,30FC
4820  DATA CFEA,FC3F,EA30,3FCF,FAFC,1920,FC3F,3FFA,3F9F,FAFC,9F3F,FC3F,10E7,3F7
9,E7FC,7F10,FC3F,10E7,3F7F,88FC,B9C7,FC3F,C788,3FBF,88FC,BFC7,FC3F
4830  DATA EFC1,23D9,C1FC,DFEF,FC23,EFC1,23DF,E3FC,49C5,FC25,E5E3,254F,E3FC,4FE
5,FC25,82FF,2DCF,FFFC,CFE2,FC2D,E2FF,2DCF,  FC,   0,FC2D,   0,2D00
4840  DATA   FC,   0,FF2D,FFFF,F3FF,FFFF,FFFF,FFF3,FFFF,F3FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
4850 '♠K
4860  DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF
FF,FFFF,FFFF,FFB3,FFFF,B3FF,FFFF,FFFF,FFB3,FFFF,ACFF,   0,3F00,  AC
4870  DATA    0,AC3F,   0,3F00,FE8C, 700,8C3F,AAFE,3FA7,FE8C,A7AA,943F,  E7,3F0
C,E794,4E55,943F,55E7,3F4E,C3B0, D80,B03F,80C3,3F0D,C3B0, D80,FC3F
4880  DATA AF91,3FE9,91FC,E9AF,FC3F,AF91,3FE9,E7FC,B129,FC3F,29E7,3FB1,E7FC,B12
9,FC3F,2FFF,3FF5,FFFC,F52F,FC3F,2FFF,3FF5,F8FC,850F,FC3F, FF8,3F85
```

```
4890  DATA F8FC,850F,FC3F, 880,3F67,81FC,67B8,FC3F, 880,3F67, 8FC,   7,FC3F,CF0
D,3FF0, 8FC,   7,FC3F,40E6,3F0F,E6FC,6F79,FC3F,40E6,3F0F,11FC,7C20
4900  DATA FC3F,2C13,3FFD,11FC,7D20,FC3F,30CC,3F60,CCFC,FF37,FC3F,30CC,3F60, 6F
C,330C,FC3F,ECFF,3F33, 6FC,330C,FC3F, 43E,3F88,BFFC,C834,FC3F, 4BE
4910  DATA 3F88,F0FC,6702,FC3F,9EF6,3F67,F0FC,6702,FC3F,E000,3F10, FFC,B0F3,FC3
F,E000,3F10,E6FC, 110,FC3F,1DE6,3F81,E6FC, 110,FC3F,F0A1,3F1F,A1FC
4920  DATA 1FF0,FC3F,F0A1,3F1F,AFFC,FFF4,FC3F,F4AF,3FFF,AFFC,FFF4,FC3F,948D,3FE
7,8DFC,E794,FC3F,948D,3FE7,97FC,89F5,FC3F,F597,3F89,97FC,89F5,FC3F
4930  DATA  1B0, DC3,B0FC,C301,FC0D, 1B0, DC3,30FC,E700,FC29,AA72,29E7,72FC,E7A
A,FC29,  E0,317F,E5FC,7F55,FC31,55E5,317F,  FC,   0,FC35,   0,3500
4940  DATA   FC,   0,FF35,FFFF,CDFF,FFFF,FFFF,FFCD,FFFF,CDFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
4950 '♥J
4960 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FF83,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF83,FFFF,E4FF,   0,3F00,  FE
4970 DATA    0,E43F,   0,3F00,FEE4,7F24,FE3F,3EFE,3F7F,FEE4,7F24,A43F,  33,3F4C
,FFFE,FFFF,A43F,  3F,3F4C, 38C,6100,FE3F,  FF,3F7F,3F8C,6100,FC3F
4980 DATA  332,3F33,FEFC,3FFB,FC3F,FB3E,3F33,3EFC,1F0A,FC3F,7AFE,3F1F,3EFC,1F7A
,FC3F, 73E,3F9F,FEFC,9FE7,FC3F,E73E,3F9F,  FC,8F4F,FC3F,4FC0,3F8F
4990 DATA   FC,8F4F,FC3F,C81C,3F13,1CFC,13F8,FC3F,C81C,3F13, 4FC, 406,FC3F,3E7E
,3F1C,44FC,1C06,FC3F,8009,3FC0,FFFC,CF90,FC3F,8039,3FCC, 8FC,1882
5000 DATA FC3F,83FF,3FDF,38FC,1E82,FC3F,A806,3F08,FEFC,EFA9,FC3F,A8E6,3F0F,10FC
,6015,FC3F,95F7,3F7F,F0FC,6715,FC3F,4118,3F10,FBFC,FFC1,FC3F,4178
5010 DATA 3F1C, 3FC,9001,FC3F, 9F3,3FFF,33FC,9C01,FC3F,6020,3F20,38FC,7E7C,FC3F
,6038,3F22,C8FC,3813,FC3F,1FC8,3F38,C8FC,3813,FC3F,F2F1,3F00,F1FC
5020 DATA  3F2,FC3F,F2F1,3F00,F9FC,7CE0,FC3F,E7F9,3F7F,F9FC,7CE7,FC3F,50F8,3F7C
,F8FC,7F5E,FC3F,5EF8,3F7C,CCFC,4CC0,FC3F,DFFC,3F7F,CCFC,7CDF,FC3F
5030 DATA   86,31C0,FEFC,FF00,FC7F,  86,31FC,32FC,CC00,FC25,FFFF,7FFF,32FC,FC00
,FC25,24FE,277F,FEFC,7F7C,FC7F,24FE,277F,  FC,   0,FC27,   0,7F00
5040 DATA   FC,   0,FF27,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5050 '♥Q
5060 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFCF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFCF,FFFF,B4FF,   0,3F00,  FE
5070 DATA    0,B43F,   0,3F00,FFB4,412B,FE3F,2BFF,3F79,FFB4,792B,A43F,3591,3F03
,FFFE,3B35,A43F,3591,3F3B,83C4,139F,FE3F,9FFF,3F13,83C4,139F,FC3F
5080 DATA 1EC7,3FE7,FFFC,C71E,FC3F,1EC7,3FC7,FEFC,F320,FC3F,A0FE,3FE3,FEFC,E320
,FC3F,  90,3F00,F0FC,ACAA,FC3F,AAF0,3FAC,84FC, C00,FC3F,AA86,3FCF
5090 DATA 86FC,CFAA,FC3F,C190,3F80,9FFC,FFD9,FCBF,D990,3F80,  FC,2020,FC3F,ED70
,3FE4,70FC,242C,FC3F,1081,3F80,C9FC,B0FF,FC3F,90C1,3FB0, 2FC,2029
5100 DATA FC3F,3F32,BFA5,32FC,2529,FCBF, 182,3F00,E3FC,2681,FC3F, 1E2,3F06,  FC
,4180,FC3F,8164,3FC7,60FC,4780,FC3F,9404,3F40,A5FD,4CFC,FD3F,94A4
5110 DATA 3F4C, 1FC,8108,FC3F,FF0D,3F93, DFC,8309,FC3F, 404,3F00,27FC, EB7,FC3F
,3424,3F0E, 1FC, 983,FD3F,9BFF,3FF9, 1FC, 99B,FC3F,  30,3F21,F3FC
5120 DATA 6155,FC3F,55F3,3F61,  FC, 900,FC3F,5535,3F0F,35FC, F55,FC3F, 4CF,3F7F
,C7FC,7F05,FC3F, 4C7,3F7F,E7FC,E378,FC3F,78E3,3FFF,E3FC,E378,FC3F
5130 DATA F9C8,23C1,C8FC,FFF9,FC7F,F9C8,23C1,C0FC,89AC,FC25,ACDC,7FFF,DCFC,89AC
,FC25,D482,2DFF,9EFC,FFD4,FC7F,D49E,2DFF,  FC,   0,FC2D,   0,7F00
5140 DATA   FC,   0,FF2D,FFFF,F3FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F3FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5150 '♥K
5160 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFB3,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFB3,FFFF,ACFF,   0,3F00,  FE
5170 DATA    0,AC3F,   0,3F00,FE8C, 700,FE3F,ADFE,3FB7,FE8C,B7AD,943F,  93,3F0F
,FFFE,6F4D,943F,4D93,3F6F,83B0, F80,FE3F,BFFF,3FEF,83B0, F80,FC3F
5180 DATA BFC7,3F36,FFFC,36BF,FC3F,BFC7,3F36,EFFC,1353,FC3F,53FF,3F13,EFFC,1353
,FC3F,7FFF,3F37,FFFC,377F,FC3F,7FFF,3F37,FEFC,  1C,FC3F,1CFE,BF0F
5190 DATA FEFC,  1C,FC3F,63F1,3FC9,F1FC,C963,FC3F,63F1,3FC9, BFC,3C18,FC3F,FE0B
,3F3C, BFC,3C1E,FC3F,54FD,3F98,FDFC,EF7C,FC3F,54FD,3F88, FFC,F000
5200 DATA FC3F,3C0F,BFF3, FFC,F030,FC3F, 403,3FE8,F3FC,FF97,FC3F,94F3,3FE8,17FC
,C020,FC3F,E9FF,3FCF,17FC,CF29,FC3F,   F,3FF0,CFFD,F03C,FC3F, C0F
5210 DATA 3FF0,19FC,BF2A,FC3F,3EF7,3FBF,11FC,BF2A,FC3F,183C,3FD0,3CFC,D07F,FC3F
,783C,3FD0,93FC,8FC6,FC3F,C693,3F8F,93FC,8FC6,FC3F,3800,3F7F,F0FD
5220 DATA 7F38,FC3F,3800,3F7F,ECFC,FFFE,FC3F,FEEC,3FFF,ECFC,FFFE,FC3F,CAC8,3FF7
,C8FC,FFCA,FC3F,CAC8,3FF7,6CFC,E3FD,FC3F,FD6C,3FFF,6CFC,E3FD,FC3F
5230 DATA  1F0, DC1,F7FC,FFFD,FC7F, 1F0, DC1,F0FC,C900,FC29,B2F6,7FFF,F6FC,C9B2
,FC29,  E0,317F,EDFC,7FB5,FC7F,B5ED,317F,  FC,   0,FC35,   0,7F00
5240 DATA   FC,   0,FF35,FFFF,CDFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,CDFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5250 '♦J
5260 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF83,FFFF,FEFF,   0,3F00,  FE
```

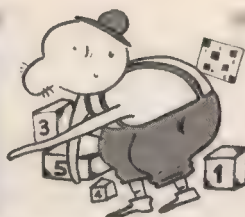
リスト続く

```
5270 DATA    0,E43F,    0,3F00,FAFE,9F51,FE3F,FFFF,3FFF,FAE4,9F51,FE3F,AE3E,3F7F
,3FFE,FFFF,A43F,AE3E,3F73,1FFE,7F04,FE3F, 49F,3F7F,1F8C,6104,FC3F
5280 DATA  F4E,3F7F,CEFC,7FEF,FC3F,EF4E,3F73,4EFC,3F0A,FC3F,6AEE,3F3F,6EFC,3F6A
,FC3F,1F0E,3F9C, EFC,9CDF,FC3F,DF0E,3F9C,CCFC,813F,FC3F,3FCC,3F81
5290 DATA CCFC,813F,FC3F,2003,3F00,C3FC,7CE0,FC3F,20C3,3F0C, 6FC,   0,FC3F,7F06
,3FE3, 6FC,2300,FC3F,   2,3F08,CEFC,6BFF,FC3F,3FC2,3F0B,  FC, 803
5300 DATA FC3F,FFCE,3F78,C0FC, 813,FC3F,2402,3F08,1EFC,6BEF,FC3F,2402,3F0B,10FC
,4024,FC3F,F7D6,3F78,D0FC,4024,FC3F,C010,3F00,1EFC,73FF,FC3F,C810
5310 DATA 3F03,10FC,4000,FC3F,FFD6,3F73,D0FC,43FC,FC3F,   0,3F60,C7FC,60FE,FC3F
,  C4,3F60,  FC,C004,FC3F, 73E,3FC3,30FC,C304,FC3F,FC81,3F33,81FC
5320 DATA 33FC,FC3F,FC81,3F33,39FC,70F8,FC3F,FB39,3F70,39FC,70FB,FC3F,50FC,3F72
,FCFC,7756,FC3F,56FC,3F76,FEFC,72F0,FC3F,F7FE,3F73,CEFC,72F7,FC3F
5330 DATA 20FE,7FF8,FEFC,F920,FC7F,2086,31F8,FEFC,7C75,FC7F,FFFF,7FFC,CEFC,7C75
,FC25,8AF9,7F5F,FFFC,FFFF,FC7F,8AF9,275F,  FC,   0,FC7F,   0,7F00
5340 DATA   FC,   0,FF27,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5350 '◆Q
5360 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFCF,FFFF,FEFF,   0,3F00,  FE
5370 DATA    0,B43F,    0,3F00,81FE,FFAC,FE3F,ACBB,3FFF,B9B4,FFAC,FF3F,FEF8,3F7F
,FBFE,7FFE,A43F,FEF8,3F63,F1FE,7FB2,FE3F,B2F7,3F7F,F1C4,41B2,FC3F
5380 DATA FCE1,3F3F,EFFC,FFFD,FC3F,FCE1,3F23,C6FC,1F70,FC3F,73DE,3F9F,C6FC,1F70
,FC3F,8298,3F0F,FBFC,CF8A,FC3F,8A9B,3FCF,30FC, 400,FC3F,55F5,3F27
5390 DATA 35FC,2755,FC3F,  9C,3F08,9DFC,4845,FC3F,459D,3F48, 9FC,   0,FC3F,FB79
,3F04, 9FC, 410,FC3F,   C,3F80,7CFC,98B7,FC3F,   C,3F80, 2FC,8800
5400 DATA FC3F,5732,3FB9, 2FC,8900,FC3F,  90,3F00,F0FC,B7FF,FC3F,FFF0,3F87,  FC
, 900,FC3F,FFED,3F0F,E1FC, FFF,FC3F,  11,3F40,9DFC,4CEA,FC3F,  91
5410 DATA 3F40, 1FC,3000,FC3F,ED19,3F3E, 1FC,3000,FC3F,   0,3F90,20FC,9EDF,FC3F
, 820,3F90,10FC,3900,FC3F,A212,3FB9,12FC,B9A2,FC3F,  20,3F0C,E4FC
5420 DATA AFAA,FC3F,AAE4,3FAC,F0FC,1941,FC3F,51F3,3FDF,F3FC,D951,FC3F, EF8,3F63
,F9FC,7BCE,FC3F, EF8,3F63,FCFC,873F,FC3F,BFFF,3FF7,C4FC,873F,FC3F
5430 DATA 4DFE,7F8F,FEFC,EF4D,FC7F,4D82,238F,FEFC,1F7F,FC7F,7FFE,FEDF,C6FC,1F7F
,FC25,35FF,7F81,FFFC,DD35,FC7F,35FF,2D9D,  FC,   0,FC7F,   0,7F00
5440 DATA   FC,   0,FF2D,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,F3FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5450 '◆K
5460 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FF93,FFFF,FEFF,   0,3F00,  FE
5470 DATA    0,AC3F,    0,3F00,FEFE, 700,FE3F,ADFE,3FB7,FE8C,B7AD,FE3F,  FF,3F0F
,FFFE,6F4D,943F,4DCF,3F6F,FFFE, 880,FE3F,BFFF,3FEF,8798, 880,FC3F
5480 DATA BFFF,3F30,FFFC,37BF,FC3F,BFCF,3F30,FFFC,1053,FC3F,53FF,3F17,FFFC,1053
,FC3F,7FDF,3F34,DFFC,377F,FCBF,7FDF,3F34,D0FC,  1C,FC3F,1CD0,BF0F
5490 DATA D0FC,  1C,FC3F,63C3,3FCA,C3FC,CA63,FC3F,63C3,3FCA,19FC,60FE,FC3F,FE19
,3F7E,19FC,78FE,FC3F,   0,3FC8,DCFC,CEFC,FC3F,  1C,3FCE, 4FC,4000
5500 DATA FC3F,3C14,3F47,14FC,4430,FC3F,1000,3F40,F0FC,4F19,FC3F,10F0,3F4C, 2FC
,   8,FC3F,98F2,3F0F,32FC, F08,FC3F,   2,3F20,E2FC,283C,FC3F, C22
5510 DATA 3F28,13FC,   0,FC3F,3F73,3F3B,73FC,3800,FC3F,7F06,3F98,7EFC,987F,FC3F
,7F1E,3F98,53FC,C3C6,FC3F,C653,3FC3,53FC,C3C6,FC3F,3800,3F0B,F0FD
5520 DATA  B38,FC3F,3800,3F0B,2CFC,FBFE,FD3F,FEEC,3FFB,2CFC,FDFE,FC3F,CA08,3FFF
,E8FC,FFCA,FC3F,CA08,3FFF, CFC,FFFD,FC3F,FDEC,3FFF, CFC,F3FD,FC3F
5530 DATA  110,7FFF,F7FC,FFFD,FC7F, 110,19E1,F0FC,FF00,FC7F,B2F6,7FFF,F6FC,F3B2
,FC29,  E0,7F7F,EDFC,7FB5,FC7F,B5ED,317F,  FC,   0,FC7F,   0,7F00
5540 DATA   FC,   0,FF35,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,C9FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5550 '♣J
5560 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,83FF,FFFF,FFFF,FF83,FFFF,FEFF,   0,3F00,  E4
5570 DATA    0,E43F,    0,3F00,FCFE,3F00,E43F,DBFE,3F3F,FCE4,3F00,FE3F,  12,3F3F
,9FA4,F16D,A43F,  9E,3F31,13FE,7F00,8CBF,  9F,3F64,9F8C,6400,FC3F
5580 DATA 781A,3F1F,9EFC,99F9,FC3F,F99E,3F99,1EFC, F20,FC3F,219E,3FCF,9EFC,CF21
,FC3F,381E,3F0E,9EFC,CEF9,FC3F,F99E,3FCE,18FC,9850,FC3F,5098,3F99
5590 DATA 98FC,9950,FC3F,FC03,3F00,83FC,C1FC,FC3F,FC83,3F01,18FC,   8,FC3F,3898
,3FE1,98FC, 108,FC3F,   0,3F00,99FC,E197,FC3F,8081,3F01,  FC,  2E
5600 DATA FC3F,AF99,3FC1,81FC, 1AE,FC3F,2000,3F20,99FC,3DE0,FC3F,2081,3F21, 4FC
,   4,FC3F, 7BC,3F99,84FC,8104,FC3F,7400,3F00,83FC,99F5,FC3F,7580
5610 DATA 3F81,  FC,   0,FC3F,E987,3F99,80FC,8101,FC3F,1000,3F18,87FC,191C,FC3F
,1080,3F19,  FC,C03F,FC3F,3F83,3FC1,80FC,C13F,FC3F, A19,3F18,99FC
5620 DATA 190A,FC3F, A99,3F19,70FC,781C,FC3F,9F73,3F79,73FC,799F,FC3F, 4F0,3F78
,F3FC,7984,FC3F,84F3,3F79,F8FC,581E,FC3F,9F99,3F79,99FC,799F,FD3F
5630 DATA   FE,7FC8,26FC,F900,FC31,  26,31F9,FCFC,4800,FC7F,B68F,25F9,8CFC,7900
,FC25,  FC,7F3F,FCFC,7FDB,FC27,  FC,273F,  FC,   0,FC7F,   0,2700
5640 DATA   FC,   0,FF27,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFC1,FFFF,C1FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5650 '♣Q
5660 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,CFFF,FFFF,FFFF,FFCF,FFFF,FEFF,   0,3F00,  B4
```

```
5670 DATA    0.B43F,   0,3F00,81FE,FFAC,B43F,ACBB.3FFF.B9B4,FFAC,FE3F,FE80,3F7F
.FBA4,73FE,A43F,FEF8,3F63,E1FE,7FB2,C43F,B2F7,3F49,F1C4,49B2,FC3F
5680 DATA FCE1,3F3F,EFFC,F3FD,FC3F.FCE1.3F33,C6FC,1F70,FC3F,73DE,3F9F,C6FC,1F70
,FC3F,8288,3F0F,FBFC,CF8A,FC3F,8A8B,3FCF,20FC,2000,FC3F,55FD,3F23
5690 DATA 21FC,2355.FC3F,   10,3F20,FFFC,6045,FC3F,45F1,3F60.88FC,  400.FC3F,FBFB
.3F3C,F8FC,3C10,FC3F,8003,3F80,1FFC,BFB7,FC3F,801F,3FBF,86FC,3810
5700 DATA FC3F,1086,3F3F,86FC,3F10,FC3F,389A,3F07,FAFC,3F38,FC3F,38FA,3F07,E0FC
.591C,FC3F.1CFC,3F5F,E0FC,5F1C,FC3F,  81C,3F61,FCFC,6108,FC3F,  8FC
5710 DATA 3F61,  1FC.C001,FC3F.EDFD,3FF8,FDFC,F801,FC3F,    20,3F11,3CFC,DFDF,FC3F
,  83C.3F1F,  4FC,  800,FC3F,A206,3FFF,  6FC,8FA2,FC3F,    4,3F04,C4FC
5720 DATA BFAA,FC3F,AAC4,3F84,F0FC,1141,FC3F,51F3,3FDF.F3FC,D151,FC3F,  EF8,3F63
,F9FC,7BCE,FC3F.  EF8,3F63,FCFC,873F,FC3F,BFCF,3FF7,CCFC,873F,FC3F
5730 DATA 4DFE,7F87,92FC,EF4D,FC23,4D92,238F,FEFC,  17F,FC7F,7FCE,25DF,C6FC,1F7F
.FC25,35FF,7F81,FFFC,DD35.FC2D,35FF,2D9D,   FC,    0,FC7F,    0,2D00
5740 DATA   FC,    0.FF2D.FFFF.FFFF,FFFF,FFFF,FFF3,FFFF,F3FF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
.FFFF,FFFF,FFFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF.FFFF.FFFF
5750 '♣K
5760 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF.FFFF,FFFF.FFFF,FFF
F,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,B3FF,FFFF,FFFF,FFB3,FFFF.ACFF.    0,3F00,   AC
5770 DATA    0,AC3F,    0.3F00,FEFE,  700,8C3F,ADFE.3FB7,FE8C,B7AD,FE3F,   FF,3F0F
.CF94,6F4D,943F,4DCF,3F6F.FFFE,  F80,B03F,BF93,3FEF,93B0,  F80,FC3F
5780 DATA BFFF,3F36,CFFC,36BF,FC3F,BFCF,3F36,FFFC,1253,FC3F,53FF,3F12,FFFC,1253
,FC3F.7FFF,3F34,FFFC,347F,FC3F.7FFF,3F34,F0FC,   1C,FC3F,1CF0,BF0F
5790 DATA F0FC,   1C,FC3F.6301,3FC1,  1FC,F163,FC3F,6301,3FC1,  BFC,8100,FC3F,3ECB
.3FF9,  BFC,813E,FC3F,800A,3F13,EAFC.E39E.FC3F,9E0A,3F03,  AFC,27C8
5800 DATA FC3F,CFEA,3FE7,  AFC,27CE.FC3F,8C0A,3F20,EAFC,ECFF,FC3F,8C0A,3F2C,  4FC
,5031,FC3F,FF37,3F57,34FC,5031,FC3F,13E4,3F50,E7FC,57F3.FC3F,73E4
5810 DATA 3F50,C8FC.5001,FC3F,79C7.3F57,C0FC,5079,FC3F,   81,3FD0,9FFC.D37C,FC3F
,7C81,3FD0.83FC,80C6,FC3F.C68F,3F80,83FC,80C6,FC3F,3800,3F0F,F0FD
5820 DATA  F38,FC3F.3800.3F0F,2CFC,FFFE,FC3F,FE2C,3FFF,2CFC.FFFE,FC3F.CA48,3FFF
,48FC,FFCA.FC3F,CA48,3FFF.6CFC,FFFD,FC3F,FD6C.3FF3.6CFC,F3FD,FC3F
5830 DATA  1F0,7FFF,F7FC,C9FD,FC0D.  1F0,  DC9,F0FC,FF00,FC7F,B2F6,29F3,F6FC.F3B2
,FC29,   E0.7F7F,EDFC,7FB5,FC31,B5ED.317F,   FC.    0.FC7F,    0,3500
5840 DATA   FC,    0,FF35.FFFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFCD,FFFF,CDFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5850 'JOKER
5860 DATA 28,20,FFFF,FFFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFF
F.FFFF.FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF.   FE,FF3F,FEFF
5870 DATA 3F00.FFFF,   FE,FF3F,F8FF,C7FF.FFFF,FFF8,FFC7,F8FF,C7FF,FFFF.FFE7,FFF9
,E7FF.F9FF,FFFF,FFE7,FFF9.8FFF,FCFF.FFFF.FF8F.FFFC.8FFF,FCFF,FEFF
5880 DATA 3F7E,7F0E.7EFE,  E3F,FE7F,3F7E,7F0E,7CFE,  F3E.FE3F,3E7C,3F0F.7CFE.  F3E
,FC3F,1EF8,9F07,F8FC,  71E.FC9F,1EF8,9F07,F8FC,  71E,FC9F,1EF8,9F07
5890 DATA F8FC,  71E,FC9F,8EFB,9F6F,F8FC,  F8E.FC9F.8EFB,9F6F,F8FC,  71F,FC9F,1FF8
,9F07,F8FC,  71F,FC9F,FFFF,9FFF,FFFC,FFFF,FC9F,FFFF,9FFF,FFFC,FFCC
5900 DATA FC9F,CCFF,9FFF,FFFC,FFCC,FE9F,FF7F,3FFF,7FFE,FFFF,FE3F,FF7F,3FFF,9FFF
,FCFF.FFFF,FF9F.FFFC,9FFF,FCFF,FFFF,73E6.FF33,E6FF,3373,FFFF,73E6
5910 DATA FF33,E6FF.3373.FFFF,73E6,FF33,E6FF.3373,FFFF,73E6,FF33,E6FF,3373.FFFF
,73E6,FF33,E0FF,  300,FFFF,   E0,FF03,E0FF,  300,FFFF,FFC7,FFC7,C7FF
5920 DATA C7FF,FFFF,FFC7,FFC7,83FF.83FF,FFFF,FF93,FF93.83FF,83FF,FFFF,FEC0,FF07
,C0FF,  7FE,FFFF,FEC0,FF07,FEFF,FF18,FFFF,18FE,FFFF,FEFF,FF18,FFFF
5930 DATA 81FF,FFFF,FFFF,FF81,FFFF,81FF,FFFF,C0FF.633C,FFFF,3CC0,FF63,C0FF,633C
,FFFF,FF80,FF01,98FF,  9FF,FFFF,FF80,FF01,C3FF,C1FF,FFFF,FFC3,FFC1
5940 DATA C3FF,C1FF.FFFF.FFFF.FFFF,FFFF,FFFF.FFFF.FFFF,FFFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFFF
,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF.FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF,FFFF
5950 'ﾀｲﾄﾙ-------------------------------------------------------------------
5960 *TTL
5970 RESTORE 6040:COLOR 0:FOR J=18 TO 23:READ T$:LOCATE 5,J:PRINT T$:NEXT
5980 COLOR 7:FOR J=1 TO 1200
5990 X=INT(RND*70):Y=INT(RND*6):COLOR@(X+5,Y+18)-(X+5,Y+18).7
6000 NEXT:COLOR@(5,18)-(74,23).7
6010 LOCATE 0.24:FOR J=1 TO 15:PRINT:NEXT
6020 LINE(38,24)-(600,71).1,BF
6030 RETURN
6040 DATA "[graphic characters]"
6050 DATA "[graphic characters]"
6060 DATA "[graphic characters]"
6070 DATA "[graphic characters]"
6080 DATA "[graphic characters]"
6090 DATA "[graphic characters]"
```

NEW ニュー・ポプコミュニティは読者と編集部をつなぐ、お楽しみ欲ばりページです

OPINION PLAZA

ILLUSTRATED BY MASAMI IMAI

みなさんの日ごろ考えていることを書いて送ってください。バンバン紹介したいと思いますので

：富士通の最近の姿勢についていいたい。ぼくは富士通のファンで、FM-NEW7を所有している。しかし最近の富士通を見ていると気になることがあるのだ。

まず第一に、FM77AVのマニュアルについてである。いったいあのマニュアルは何なのだろうか。あれでは、まるでAVユーザーはBASICを知らなくてもいいようだ。マニュアルの質を下げる（あまりつけなくする）ことによって価格を安くすることはやめてほしい。マニュアルがとても充実していることが、ほかのユーザー(PC、MZ、X1など)に誇れる点だったのに……。

第2に、オプション地獄についてである。AV/40/20は、あまりにもオプションが多すぎる。ビデオデジタイズカードは標準にするのが当然だと思うし、ちょっと何かやろうとすると必ずオプションが必要となる。はっきりいって26万色なんて色は、ゲームをする以外はビデオデジタイズするか特定のツールがなくては使いこなせない。30万円近い機種をゲームだけに使わせようとしているのか!?

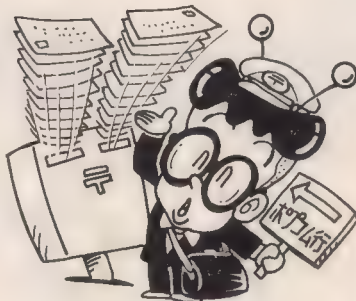
第3は、前の機種をすぐ見捨ててしまうことである。AV/20では26万色表示や400ラインが

できず、77/7はもうほぼ完全に見捨てられている。XIシリーズのように、新しい機種が出たら、それとともに前の機種も発展するようにしてもらいたいものである。(秋田市　奈良毅) ‼富士通については先月号にも意見があったけど、ただPCに完全に負けてしまうとか、PCに移った人々をとりもどすとかいった、対抗意識を強くもちすぎるのもって気が……。FMのファンなら、最後までファンとしての心意気を忘れないことだね。

初めてのお便りですので、よろしくお願いします。えー、テレビアニメに関する話なんですけどね、アニメで登場人物の声をやってる声優さんたち。この種の人たちは本当にいろいろな役をこなしているんですよねえ。そんでもって今回の話はそのへんのことなんです。長いことやってると、本当にいろいろな役がまわってくるわけで……。だから、その声優さんはアニメの中でいろいろな性格の人物を演ずるんです。あるやさしい人の役だったり、魔法使いの悪いおばあさんの役だったりと……。これを知ったときには、アニメの中のおのおのの人物のイメージがわからなくなることでしょう、たぶん。
そういう声優さんをここにあげてみると、

- 島本須美さん⇨「ウイングマン」の松岡先生と「めぞん一刻」の音無響子
- 鶴ひろみさん⇨「ドラゴンボール」のブルマと「気まぐれオレンジロード」の鮎川まどかと「めぞん一刻」の九条明日菜ほか
- 頓宮恭子さん⇨「ダーティーペア」のケイと「プロゴルファー猿」の猿丸
- 松島みのりさん⇨「キン肉マン」のミート君と「ウイングマン」のティール
- 三田ゆう子さん⇨「めぞん一刻」の朱美と「忍者ハットリ君」のシンゾウほか
- 神代智恵さん⇨「Bugってハニー」のハニーと「シティーハンター」のスケ番A
- 千葉繁さん⇨「めぞん一刻」の四谷さんと「タッチ」のパンチと「北斗の拳2」のジャコンとナレーターほか
- 蟹江栄司さん⇨「ウイングマン」のゴーストリメルと「キン肉マン」のラーメンマン
- 神谷明さん⇨おなじみキン肉マン、冴羽僚、ケンシロウ
- 堀川亮さん⇨「ウイングマン」の広野健太&ウイングマンと「タッチ」の吉田
- 二又一成さん⇨「めぞん一刻」の五代裕作と「キン肉マン」のキン骨マンと「忍者ハットリ君」の先生ほか
- 富山敬さん⇨「ウイングマン」のキータクラー&北倉と「ゲゲゲの鬼太郎」のねずみ男

などです。知る人ぞ知る、この性格差！
「ウイングマン」のあのこわーい松岡先生と「めぞん」のあのやさしい？管理人さん……。「めぞん」のあの浮浪人？の朱美さんと「ハットリ君」のあのかわいいというううわさのシンゾウくん。よくもこれだけちがう性格を演ずることができるもんです。これではそのキャラのイメージというものがこわれるのでは？みなさんはどう思いますか？(千葉県　山中武由) ‼いやー、いろんなアニメのキャラが出てきましたが、こうやって整理？してみるとナールホドと思うところがありますね。ところで「ゲゲゲの鬼太郎」のねずみ男の声ですが、最初のときは大塚周夫という人でした。

ゲームやソフトハウスについてちょっと話してみたいと思います(とかいって、文句ばかりだけど)。最近おもしろかったゲームといえば「イース」なんだけどハッキリいって内容が短すぎる。7800円が2、3日でなくなるんだもんなぁ。と、こう書くとおもしろいからいいじゃないとか、むずかしすぎるのよりいいとかいわれそうだけど(むずかし……はおいといて)、7800円も出すゲームがおもしろいのはハッキリいってあたりまえじゃないだろうか。7800円(ちょっとしつこいか)といえば、月4000円のおこづかいをもらう人で2カ月分なのに、たとえば1カ月でゲームが終わった人は残りの1カ月は何をしろというのだろうか？「イース」を作った人たちもそこのところをもう少し考えてほしかった……でもおもしろいからいいか……。
ソフトハウスについてだけど、広告や記事とか読んでると、やたらむずかしいゲームや自由度の高いゲームがおもしろいと思われてるような感じがするけど、むずかしいゲームは論外として、自由度の高いゲームもおもしろいとはいえないんじゃないかと思う。たとえばRPGなどでキャラクターをつくるゲームがあるけど、だいたいみんな似たような数値になると思う。そうしなければすぐ死んでしまったり、ゲームを解くのによけいに時間がかかり、めんどうくさいからだ。「オレのドワーフはバカだからぜったい知識は0なんだ」という人はおいといて、大部分の人は必要ないんじゃないだろうか？　そういうメモリーはシナリオにまわしてほしい。また目的はドラゴンをたおすことなのに、「さぁ、自由にしてください。顔も歯もみがけますよ」とかやっても、しょうがないんじゃないだろうか(あくまでゲームのおもしろさや内容に直接関係ない自由さという意味で)。
最後に、個人的にいちばんおもしろかったゲームをいわせてもらうと、それは日本ファルコムの木屋さんも大好きな「夢幻の心臓II」

です。ぜひみんなにやってほしい。で、やってみておもしろくないからといってぼくに文句をいってはいけません。というわけで、このへんで。(福島県　ブラック滝沢2号) ‼おもしろくないゲームソフトなんかクソくらえ！といってみたところで、やっぱりやってみなくちゃわからないわけだしね。

以前も「コピー」についていろいろポプコムで「いい」「悪い」などの意見が出ていましたが、ぼくがポプコムのクラブ紹介にのっていたあるクラブに手紙を出したところ、なんと案内書には、コピーの方法や料金が書いてあり、そのクラブの持っているコピーできるソフトリストまでついてきました。友だちに聞くところによると「ディスクユーザーのみ」とか「ソフトの情報交換」などと書いてあるところはほとんどコピーのクラブだということです。なかなかまじめなクラブもあるそうですが、なかには警察のやっかいになる場合も……。ま、いずれにせよ悪いことをしているといつかは天罰が下るものですね。
話は変わってソフトのレンタルですが、いろいろなソフトハウスはほとんどがレンタルを認めていないそうなので、レンタル屋も危ないわけです。現につい最近、どこかのソフトハウスが告訴したようですし。しかしビデオはレンタルが許可されたために、低価格でテープが手に入り、その結果、今のように普及したといわれています。ということは、ゲームソフトも同じではないでしょうか？
実際、あるソフトハウスなどは、パソコンがもっと普及すれば安くなるといっています。ということは、レンタルを認めればいいのでは？　しかし別のソフトハウスはレンタルショップや違法コピーがなくなれば安くなるともいうし、はたして事実はどんなものでしょうか？(鹿児島県　匿名希望)

シリーズで頼むよ。北海道アップルシード

わがままなやつ。広島県・WA〜I

大阪府・音無須美さん

▲夕焼け山の夕焼け、だれかに恋をして、夕日が泣いている

監督　赤飯鯛太郎　第2回

↓世紀末の心のオアシス

アナログ・パノラマ・ワールド

20世紀の世紀末を、明るく、豊かに過ごすためのヒントがいっぱい。これを読んでアナログ感覚をUP！

不思議を楽しむ精神とは、いったい何であろうか。おそらく、いつまでも若々しさを失わない精神の別名ではなかろうか。おどろいたり楽しんだりすることができるのも一つの能力であり、これには独特な技術が必要なのだということを、私はここで強調しておきたい。

（『東西不思議物語』河出文庫）

どーだ。といわんばかりの、この心強いおことばは、渋沢竜彦というエラ～いアナログ学者のものです。こういうオープンな精神でAPWは、前進するのだった。

さて世界の七不思議といっても今日では、だいぶ様相が変わってきてる。それに不思議なことも多くなりすぎて七つや八つじゃフォローしきれんのだ。世界一万五千不思議じゃカタチワルイもんなあ。これは、世界と人類の歴史が長くなってきて、不思議なこともそれだけ多くなったからだ。これを比例不思議制という。もちろんウソだ。

それはさておき、むかしからいわれてる世界の七不思議っつうのをご紹介しよう。

①ノアの箱舟
②失われた大陸（ムー、アトランティス）
③エジプトのピラミッド
④ヒマラヤの雪男、米国のサスクァッチ
⑤魔のバミューダ海域
⑥ネス湖の恐竜
⑦UFO

もちろんこれがすべてではない。UFOなんて実在のものだから不思議でもなんでもない、という意見もあるが、それは野暮というものだ。存在の是非はどうでもいい。WHY?が重要なのだ。さて全部に考察のナタをふるうとなるとタイヘンなのだが、**超無責任法則**（アナログの便利な法則の一つ）で解明しよう。なお、めんどうくさいので、七不思議については①～⑦の番号で示す。

①ノアの箱舟は、よくない。**黒人もアジア人もインディアン**も乗ってない。それなのに**バカなハト**なんか乗せてる。見つかんなくてもいい。

②もしこれらの大陸が、ドォーンと浮上したらどうなるか？　アメリカもソビエトもだまっちゃいない。所有権争いでタイヘン。**北方領土の比ではない**。したがってこれらの大陸は、ない。ほうがよい。

③エジプト人は**頭がよくて働き者**。ピラミッドの10個や20個すぐつくっちゃう。それよりなぜ頭のいいエジプト人がいまだに戦争ばっかやってるのか。そのほうが不思議。

④雪男、と簡単にいうのは、マチガイ。**オスかメス**かわかんないのにね。それより子どもがいるかどうか。いたらどんな**シツケ**をしてるのか、それが知りたいものだ。

⑤バミューダは米国フロリダからすぐんとこにある。日本人の海外旅行がさかんだが、旅行会社はなぜ**バミューダ船とグルメの旅**を企画しないのか。行ったきり消えてしまっても人口が減ってすがすがしい。

⑥福島県いわき小名浜の漁師、**野崎哲**さん（32歳）はいう。「ありゃあ、ウバザメだっぺよー。くさくて食えねーべ」

⑦UFOについては、元日本テレビの**矢追純一ディレクター**が有名だが、この人の話によると**NASA**が情報を隠しているという。**公開するとパニックになるから**、というのが理由。NASAのいじわるー。

いかがでしたか？　世界の七不思議。全然解明しませんでしたね。それでも次回に。

続く

今月のNPレポート

その1　「もう待てないっちゃ　夏まつりなのだ！」うる星やつら」

埼玉県・篠崎政久

やった！　とうとう行ってきました。「もう待てないっちゃ　夏まつりダ！　うる星やつら」。初日の7月18日の第1回公演には数百人のうる星ファンが集まりました。最初は映画の予告。うる星の予告はまだできていないらしく、PART1～4の寄せ集めでした。これはかなりおもしろかった。注目はめぞん一刻の予告で、映画のめぞんでは2人の結婚式の数日前のことをやります（ポプコムに書いてあったよネ）。映画では二階堂や女子大生の八神（信じられない姿にビックリ）なども出るようです。ただ残念なのは、秋にやるはずだったのが、来年の2月に延期になってしまったこと。うる星とめぞんの映画のタイトルに完結編の3文字が入っていること。これにはかなりのファンがショックを受けていました。予告が終わるとうれしいことに、この日はあのラムちゃんの声の平野文さんやメガネの声の千葉繁さんが応援にかけつけてくれて、ますますもりあがりました。このあと歌やクイズでもりあがり、10分休憩のあと、待ちに待った「夢の仕掛人因幡くん登場！ラムの未来はどうなるっちゃ!?」の上映です。オープニングも新しくなり、とても新鮮で、1年ぶりに見るうる星も1年前と変わりなくパワフルでした。内容は夢の仕掛人の因幡君が亜空間から降ってきて、そのとき落としたカギによって、ラム、あたる、しのぶの3人が亜空間に入りこみ、未来のドアを次々にあけていく…というものです。

この作品は原作にありましたが、原作のよさ、イメージを残し、さらにオリジナルな内容をもりこんだ、とても完成度の高いいい作品でした。あたるがハーレムの未来の中のあたるをたたくところや、あたるとラムが結婚する未来を守るところなんかはあたるのラムを思う気持ちが出ていて、よかったと思いました。この場面には、多くのファンが感動したでしよう。終わりはいつものようにラム、あたるの追いかけっこで終わり、新しいエンディングで終幕。上映が終わったとたん、盛大な拍手。みんな満足していました。フィナーレは、松永夏代子さんの「メランコリーの軌跡」と成清加奈子さんの「パジャマじゃまだ！」で締めくくり、大盛況のうちに、公演はお開きとなりました。

その2　人気のニッサンBe-1を見たぞ！

福島県・とるく

こんにちは、とるくです。いま人気のBe-1をナマで見てしまったので、うれしさのあまりレポートします。今年の1月に発売されたニッサンBe-1。レトロふうで、見るからに、まるっというデザインが人気なわけですが、月に400台しかつくられないということで、現在発売されてから、9カ月ほどたっているのに、登録されている台数は、1000台ぐらいらしいのです。というわけで、街で見かけることはそうないのです。しかし、とるくはこの目で見ました。色はオニオンホワイト（ハッキリいってこの色はカッコが悪かった。ちなみにテレビで見たところでは色はトマトレッドがベスト！）。大きさはマーチと同じぐらい。色は残念だったが、あの愛嬌のある"顔"は忘れられません。ちなみにあとでカタログなどを見てみるとエンジンなどはマーチと同じものを使っていて、ボディーはプラスチックで、さびず、少しぐらいへこんでも元にもどってしまうというからおどろき、あらためて感動してしまいました。Be-1は現在中古しか手に入りませんが、ナマで見ていない人は東京・青山にあるBe-1ショップに行けば、確実に見られるので、行ってみたらどうでしょうか？　ここではBe-1をレンタルしてもくれるそうです（もちろん免許を持っている人に限る）。［トレーナーや小物など、Be-1グッズがほしい方は、Be-1ショップin246クラブ03-408-7945へ］

売ります

▣セガマークIII（新同。完動。箱、付属品あり。説明書なし）＋ジョイスティック（MSX用を改造）＋ソフト８本を30K円で。W〒。
〒061-33　北海道石狩郡石狩町親船56　鉾井聖八

▣サンヨーPHC-33（64Kバイト。倍速レコーダー内蔵。61年５月購入。色落ち一部にあり）を9800円で。説明書、保証書、箱あり。生テープ３個つけます。W〒。
〒039-12　青森県三戸郡階上町晴山沢梅ノ木平6の3　根岸雄一

▣PC-8001mkII（箱なし、マニュアル、ケーブルあり）＋シャープディスプレイ14M-111Cを40K円で。X1F10との交換も可。W〒で。
〒863-17　熊本県牛深市魚貫町浦越　中山研二

▣FM-NEW７＋専用カラーディスプレイ＋データレコーダー＋キーボードカバー＋マニュアル＋関連図書＋ソフト多数。価格応談。くわしくはW〒で。
〒341　埼玉県三郷市高州1-281　野崎裕敬

▣ファミリーベーシック＋V３＋専用データレコーダー＋関連図書を１万5000円で。箱、マニュアルあります。W〒で。
〒587　大阪府南河内郡美原町さつき野東２-15-6　燈田安幸

▣MSX₂（H3。箱あり、新同）＋最新メガロムソフト数本（箱、説明書あり）＋ファミコンソフト10本を５万円で。〒。
〒425　静岡県焼津市中新田149-2　坂田剛志

▣FS-5500F1＋データレコーダー＋ソフト10本以上＋関連図書＋RGB21ピンケーブル＋付属品一式を８万円ぐらいで。ほかのパソコンとの交換も可能。くわしくはW〒で。
〒569　大阪府高槻市天王町22-5　岡本達也

▣PC-6000シリーズ用のタッチパネル＋PC-PR403（プリンター）を１万円ぐらいで。
〒418　静岡県富士宮市阿幸地1054-11　佐野直也

▣ファミリーコンピュータ＋ディスクシステム＋ACアダプター２個＋カセット４本＋ディスクカード２枚を１万4000円で。至急W〒。
〒280　千葉県千葉市宮崎1-6、13-401　大石祐徳

▣PC-8801FRM30＋PC-852（カラーディスプレイ）＋ゲーム多数を15万円で。値引き可。W〒。
〒719-11　岡山県総社市中原381-1　武田秀明

▣PC-8801mkII FRM30（美品）＋PC-KD852＋ソフト多数＋付属品一式をまとめて15万9000円で。近県の方を希望。W〒で。
〒678-12　兵庫県赤穂郡上郡町上郡367-3　山田達也

▣ファミコン＋ディスクシステム＋ディスクシステム用ACアダプター＋ソフト＋必勝本＋αを２万5000～３万円で。W〒か〒。
〒354　埼玉県富士見市西みずほ台3-10-2-502　北川大輔

▣PC-8001mkII SR（漢字ロムつき）＋PC-KD251（ディスプレイ）＋PC-DR330（データレコーダー）＋PC-8027＋ソフト＋参考書＋マニュアルなどを10万円以上で。W〒。
〒737-01　広島県呉市広町7377-5　石坂嘉宏

▣MSX（HB-75。64K）＋セガマークII＋14型カラーテレビ＋アンテナ切りかえ機＋接続コード＋ジョイスティック＋関連図書＋MSX&セガソフト＋データレコーダーなどを９万円で。W〒。
〒471　愛知県豊田市前山町3-10-2パレス前山301号　広田一也

▣MSX₂（A1。新同。保証書あり）＋データレコーダー＋ジョイパッド＋ソフト（すべて箱、説明書あり）を43K円で。W〒で。
〒720-22　広島県深安郡神辺町下竹田897-49　矢野真一

買います

◈PCシリーズ用ディスプレイ（PC-KD854／852／862）を３万5000～4万円で。完動ならキズ、よごれ可。送料当方負担。W〒で。
〒972　福島県いわき市常盤湯本町天王崎115　鈴木一也

◈PC-8801mkII SR／30＋マニュアル＋付属品＋箱を６万円で。完動のみ。〒かW〒で。
〒577　大阪府東大阪市長瀬町1-11-7　藤本淳也

◈X1用ステレオタイプFM音源ボードを１万円＋X1用５D版ソフト＋ゲームブック５冊で。完動なら、多少のキズ、よごれ可。W〒。
〒028-05　岩手県遠野市早瀬町2-4-11　松田義徳

◈X1用FM音源ボード（CZ-8BS1）＋付属品をできるだけ安く。W〒で。
〒981-01　宮城県宮城郡利府町神谷沢字金沢72-114　加藤昌憲

◈FM-7用純正ドライブ（５インチで２ドライブ、２DDか１DD）を安く。W〒で。
〒190-11　東京都西多摩郡羽村町五ノ神1-15-5　布施　隆

交換します

◉当方、X1 turboZ（62年４月購入。完動。保証書あり）＋ソフト23本。貴方、PC-88VA／PC-98VM２＋ソフト。W〒で。
〒206　東京都多摩市一の宮703-4　久島　学

◉当方、MSX（64K）＋ソフト多数。貴方、セガマークIIIかファミリーコンピュータ（完動ならばキズ、よごれ、可）。できればソフトと付属品もつけて。W〒で。
〒464　愛知県名古屋市千種区楠本町2-48-1　市川竜樹

◉当方FM-7（無キズ、完動）＋マニュアル＋純正データレコーダー＋カラーモニター＋関連図書＋付属品＋ソフト100本以上＋PB-100＋増設RAM＋関連図書。貴方、PC-8801mkII SR／FR／MRM30（できればモニターも）。〒。
〒930-21　富山県婦負郡山田村中の瀬3066　小林功治

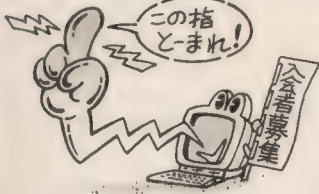
◉当方、FM-77L２（完動。付属品あり）。貴方①熱転写漢字プリンター＋マウス（PC-8801FH用）②ファミリーコピア③シンセサイザーキーボード④41K円以上。W〒。
〒280　千葉県千葉市高品町899-1 高品ハイツ2-104　石井卓也

◉当方、PC-8801MR＋15M-412C（カラーディスプレイ）。すべて完動。保証書あり。貴方、PC-8801SR＋PCテレビ。〒で。
〒891-37　鹿児島県熊毛郡南種子町西之201　鮫島　一

◉当方、PC-1360（完動。箱、マニュアルつき）＋PC-1500（完動。マニュアルつき）＋PC-1360K／1360ソフトウェアライブラリ第３集。貴方、ツインファミコン（完動ならばキズ、よごれも可）＋ソフト（できれば）またはセガマークIII（完動）＋ソフト（できれば）。
〒450　愛知県名古屋市中村区名駅3-21-3　富田　哲

◉当方、X1C＋MZ-1D05（ディスプレイ）＋ジョイスティック＋ソフト＋ファミコン＋ディスクシステム＋ソフト（希望者にはさらにSC-3000H＋ソフトをつけます）。貴方、FM77AV＋専用ディスプレイ＋α。完動ならばキズ、よごれ可。W〒で。
〒597　大阪府貝塚市新井37-1　中村佳弘

◉当方、PC-8801FRM30＋PC-KD852＋ゲーム＋α。貴方、X1 turboシリーズM30＋専用ディスプレイ。〒かW〒で大至急！
〒814-01　福岡県福岡市城南区梅林1-25-14　佐々木次郎

▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なおK円は千円、〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

★「FM PRESS」会員募集。当クラブはFM-7／NEW7の5インチDISKユーザーを対象としたクラブです。毎月会誌を発行し、2カ月に1回、ディスクマガジンを発行します。内容は主に情報や自作プログラムの交換です。入会金、会費は不要。くわしくは60円切手を同封のうえ、下記へお送りください。
〒095 北海道士別市東二条北3丁目
守屋吉朗（15歳）

★APUC25では、MZ-2500ユーザーを募集します。主な活動内容は会報の発行です。ソフトの情報交換、プログラムコンテスト、CG、MUSICなどなどいろいろ活動します。興味のある方は60円切手＋20円切手（郵送料＋資料コピー代）同封のうえ、下記まで。
〒078 北海道旭川市豊岡12条7-46-73
APUC事務局

★モリーナX1では会員を募集しています。活動内容は、ディスク版ソフトの情報交換です。希望者は下のあて先へ、60円切手同封で。入会金、会費はいりません。
〒066 北海道千歳市新富2-14-8 土屋アサ

★ウッソンプーCLUB会員募集中！ PC-88ユーザーを対象としたクラブです。活動は月1回会誌を発行し、RPGやAVGのヒントや解答を発表します。またほかのクラブにない企画がもりだくさん。案内書は60円切手同封で。会誌見本は60円切手3枚を同封し下記へ。
〒963 福島県郡山市安積町日出山神明下57
佐藤秀木（19歳）

★PC-8801、X1シリーズを対象にしたクラブです。主にゲームなどの情報交換や、会報の発行をします。入会希望の方は、60円切手同封のうえ、下記までご連絡ください。
〒306 茨城県古河市雷電町9-38 寺崎晶一

★「PCクラブきゅうちゃん」です。88、ファミコンのユーザーを対象にしたクラブです。活動内容はゲームの情報交換や会誌の発行など。くわしくは60円切手をはった返信用封筒を同封のうえ下記まで連絡してください。
〒731-02 広島県広島市安佐北区可部7-23-6 八田義彦（15歳）

★PC-88シリーズのユーザーで、ゲームの好きな方、気軽に情報交換しませんか？ 60円切手同封のうえご連絡ください。お待ちしてます。
〒674 兵庫県明石市大久保町大窪1519-11
榊原洋子（26歳）

★あの不朽の名作『道化師殺人事件』、『カサブランカに愛を』を生み出したシンキング・ラビットの公認FCが発足しました。活動内容は、会報発行中心です。このサークルはシンキングの公認を受けているので、どのパソコン誌にものったことのないシンキングの情報を提供することができます。大のシンキングファンはもちろん、シンキングの作品が移植されていない機種（FMシリーズなど）を持っている人もぜひ入会してください。またこのサークルでは会報の編集スタッフも募集しています。入会しよう、スタッフになろうという人は70円切手2枚同封で下記まで。
〒546 大阪府大阪市東住吉区今川7-13-18
コーポサンコー301号 松藤方
「THINKING RABBIT・FC」

★NG会員募集！ X1、FM-77のディスクユーザーを対象として会員を募集しています。活動内容は160円の会誌の発行（送料こみ）で、ソフトの情報交換が中心です。入会金不要。希望者は60円切手同封で、下記へ。
〒300-11 茨城県土浦市荒川沖410
土田邦男（18歳）

★PC-8801全シリーズを対象としたクラブです。活動内容は主として、会報の発行（ゲームおよびアプリケーションソフトとハードの情報交換、CG、音楽など）です。現在会員は約30名。また、ファミコン、セガのソフトの情報も提供しています。入会希望の方は、60円切手2枚同封のうえ、下記まで。入会案内を送らせていただきます。遠方の方、大歓迎。
〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-6-14日本橋ビル408号 EXPRESS88内
野崎 潤

★88PCRクラブ会員募集中。当クラブは会員数72名のPC-88シリーズのユーザーズクラブです。主な活動は、会誌発行とソフトの情報交換です。入会希望の方は、60円切手2枚を同封のうえ、連絡ください。なお交友クラブも募集中ですので、よろしく。
〒350-13 埼玉県狭山市狭山台2-25-402
西條浩之

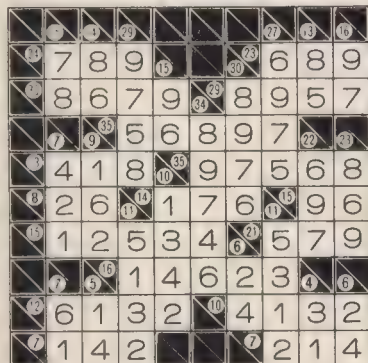
★「まっ茶トリプル」です。このたびシャープのコンピュータを愛する人の会をつくりましたので、シャープが大好き！という方はぜひぜひご参加を！ 60円切手同封でよろしく。
〒193 東京都八王子市散田町3-18-3松井荘
丹野公敬

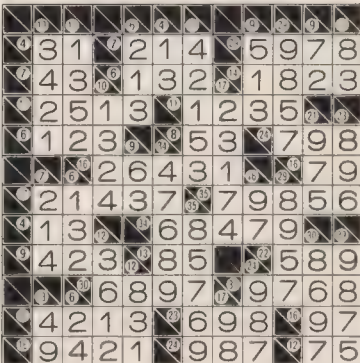
★クラブCHINOではX1、88のユーザーを募集中。会報発行（月1回）とソフトの情報交換をします。入会希望の方は、住所、氏名を明記のうえ、60円切手同封で、連絡を。
〒576 大阪府交野市妙見坂4-7-9
田渕享志（16歳）

パズルの答え

パズルといえば、やっぱり答えが必要。というシンプルな事実からできたのがこのコーナー。先月号と、先々月号の「ゲームミュージアム」での答えを一挙掲載。さて来月は、どのページに現れるか!?

カックロ（9月号）。

9月号「ザ・ゲームミュージアム」のカックロ。先月のせるハズが……。みんな私が悪いのです。

カックロ（10月号）。

カックロの楽しさは、何度でも解けること。またちがった面が見えてきます。ためしてね。

クロスワード（10月号）。

懸賞の答えは、「ウ」（7つ）です。どう？ 簡単だったかな。今月のもよろしくね。

業界人間ベラ子の ふぁっしょん講座

VOL.1

ベラ子です。突然ショッキングなイラストで始まったこのコーナー。心臓をグサリと刺された気がした人はいませんか？　これからは、パソコン以外に目を向けなかった少年、イヤ、興味のなかった少年たちに、ファッションの何たるかを教えたい。

暗い性格なので、まわりの人間から見るとこれがくっついているように見える。

フケ。

1～2週間に1回しか洗わないので、頭皮に髪の毛がべったりくっついている。

イトーヨーカ堂でお母さんが買った、1980円の長ソデシャツ（夏冬兼用）。

お父さんがしている20年ぐらい前の銀ブチメガネと同じものを自分もしている。

中学の入学祝いに買ってもらった時計。10年たってもしている。

1～2週間に1回しかお風呂に入らないので、ツメの先が黒い。

歩きながらでも、いつもの習慣でキーボードをたたいてしまっている。

お母さんお手製だか、西友で1000円で買ったかわからぬ布製の婦人バッグ。

ダイクマで買った500円のベルト。長いのに、切りもしないでブラブラさせたり、時には後ろのベルト通し3つぐらいまで通し、背中の真ん中にまできている人もいる。

いつも、イスにすわってばかりいるので、立っても足は曲がったままの形になる。本来ガニマタでもないのに、なぜかこうなる。また、ズボンには座りジワがある。

無名メーカーの白ともベージュともつかぬ色をした、2900円のジーンズ。長いのに切りもしないで下でダボダボたるませてはいている。ズボンのすれる音が特徴。

ロジャースで500円だった、何だかよくわからない運動靴。白でも泥色に。

イラスト／たまご

「これ[illegible]」と私は声を大にして[illegible]もてる男[illegible]陽を背中に[illegible]真っ黒な明る[illegible]裏表のない[illegible]とはほど遠い、[illegible]魂を背中にしょって、いつもまっ白な暗い裏表だらけの2重人格[illegible]少年たち[illegible]、くやしくはないのか。女をみんな[illegible]前髪のヤツらにとられて。そこで、ベラ子は考えた。

[illegible]から見て[illegible]でも男としての魅力が出るよう、服装お[illegible]身だしなみ、女の子に対する[illegible]などをみんなに紹介していくことを。

んで、Vol.1はというと、ベラ子から見たパソコン少年たちの大半の印象を示してみた。これって業界の[illegible]だったかもしれないけど、あえていってみた。だから、これを見て、ク[illegible]と思った人がいると思[illegible]。[illegible]これを女の子にあてはめたらわかると思う。そう魅力感じないよネ。異性から見て[illegible]、徐々にこれ見て変えていくように[illegible]ョ。ベラ子ガンバルからさ。ネッ。

J.D.加藤の『とまらない生活』

Vol.2

EASY, LIKE SUNDAY MORNING

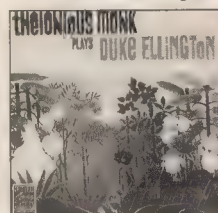
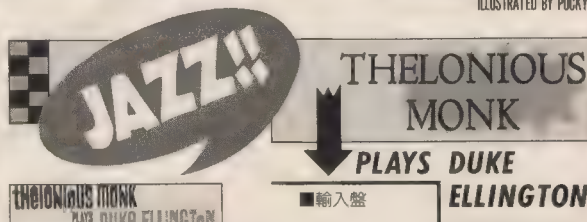
ILLUSTRATED BY POCKY

今月のタイトルは、コモドアーズのヒット曲、EASYのサビの部分。六本木周辺で飲んでて、午前2時過ぎてまだ元気ノというときには、必ず行くというお店で、George'sというのがあって、ここ狭い店内にジュークボックスが1つ。これに、60年代中心のソウルのヒット曲がぎっしり詰まっている。ここに行くと、つい朝まで、というのがありがちなパターンで、土曜の夜行くと、翌朝は日曜。この曲をきくと、すっごくうれしくなってくる。ここには締め切りが終わったときに来ることが多いから、よけいに解放感に満たされるというのと、もう1つ。子どものころの日曜の朝を思い出すのだ。いつもは、早く出かけてしまう、父や兄がゆっくりとしていて、起きだすと、みんながそろっていて、母もうれしそうにしている日曜日を……。

というわけで、コモドアーズが来日する。ほとんどさわがれてないが、大物の来日である。ライオネル・リッチーもソロのときより、いい感じ出してるし。あっ、大物といえば、マイケル・ジャクソンのコンサート行ってきたぞ。アリーナの後ろのほうだったんで、ほとんど見えなかったけど、まっ、あんなもんじゃないでしょうか。コンサートって、どうしてみんな立っちゃうんでしょうか。あんなの、ほとんどアホである。踊れるくらい広ければいいけど、そんなこともないし。結局見えなくなっちゃうんだから。んとに。ぶちぶち、と。

JAZZ!!

THELONIOUS MONK PLAYS DUKE ELLINGTON

■輸入盤

この企画を考えた人、あなたは天才です！

セロニアス・モンクは天才である。これはいざ音楽のことになると、わりと話が合わないJ.D.と、こいしみみとの間での共通確認事項である。そのモンクが1955年に吹きこんだ、デューク・エリントンの曲集が、このアルバム。ピアノ、ベース、ドラムスのトリオで、エリントンの名曲、「スイングしなけりゃ意味ないね」から、「キャラバン」までの8曲を、軽やかに弾いている。モンクがリバーサイドに在籍していたころで、この時代のモンクが最もいいとされている。ぜひきいてもらいたい1枚である。いったいに、ジャズに名演奏家は数知れないが、名コンポーザーとなると、かなり困る。元来、モダンジャズの形式が名曲を必要としなかった、といえばそれまでだが。なかで、エリントンは、やはり天才的なコンポーザーだと思う。そのことが、エリントンのオリジナルのビッグバンドできくよりも、モンクのピアノできくほうが、よくわかったりもする。ジャズはわかりにくい、ただしぶいだけ、とか思ってる人でも、これをきけば、そうとう楽しめるのではないかと思う。思えば、J.D.が初めてジャズに目覚めたのも、モンクのソロ。これは、そっちより、ぐーんと親しみやすくて、完成度も高い。超オススメ！

RECORDS

KEITH JARRETT
BOOK OF WAYS
(CLAVICHORD)
ポリドール
LP4800円 CD5600円

キース・ジャレット。これは当たりだっ／

キース・ジャレット。はっきりいって、こいつ何考えてんだって、気もしなくはないが、よいレコードをときどき出すので、目がはなせない。これは、そのキースの、クラビコード、要するにチェンバロですね、これのソロなのだ。2枚組。キースは、バッハが好きで、そんなレコードも出してたり、自宅には、バッハ全集がそろってあって、毎日弾いているとか伝え聞くが、これをきくと、なるほど、と。ソロピアノふうに、無形式っぽいので、バッハ的というのは乱暴だが、やはりバッハ以前ではないのですね、これは。

THE CARS
DOOR TO DOOR
ワーナーパイオニア
LP2800円 CD3200円

カーズの新譜、買わーずにおくものかっ／

デビュー当時は、それほど気にしてなかったバンドだが、5作目の「ハートビートシティ」あたりから気に入ったり、リック・オケイセック（これって、本当は、オーキャセックとか読むんだと）のソロとかで、すっかりはなれられなくなってしまった。要するに、いつもの調子である。これでは、紹介にならないか。イントロだけきくと、むかしのデビッド・ボウイか、日本のフォークロックか、という感じなんだけど、きいてると、やっぱり、おしゃれなのであって、こういうのは、どうしたらいいんでしょうかね。

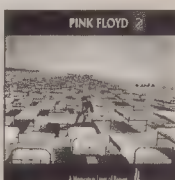
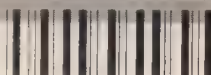
OZZY OSBOURNE
RANDY RHOADS TRIBUTE
CBS・ソニー
LP4800円 CD5600円

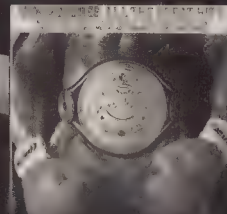
ランディー／もっと生きててほしかった／

これって新譜じゃない。3カ月ぐらい前に出てる。ランディー・ローズの追悼盤。これをきいてると、本当に惜しい人をなくした、ということばが、頭に浮かぶ。彼のギターでいちばんいいのは、彼が性格がいい、という点。いっくらうまくても、センスがよくても、性格がいい、というか、人を好きになれて、人に好かれるようじゃないと、いいものは生まれない、と思う。このへん、J.D.が勝手に決めつけてしまっていいものか、とも思うが。絶対ランディーは、「いいやつ」だったにちがいないと思うのだ。改めて、冥福を祈りたい／

PINK FLOYD
A MOMENTARY LAPSE OF REASON
CBS・ソニー
LP2800円 CD3200円

勝手にやってるやつらだなー。んとにっ。

ロック界って、新しい人が出てくるわりに古い人が消えないで残ってるので、大物がいっぱいいる。このピン・フロも大物であるが、大物が多すぎるので、こういう場合は、重鎮ということばをつかいたい。おそるべき、長いレンジで活動するバンドだから、もう、ふつうの、いまの流行とか、そんなものには、いっさいかかわりのないとこで、きいてほしいレコード。音は以前にも増して、厚みを増していて、そのくせ、シンプルになっている。なかでも、ON THE TURNING AWAYは、超傑作。涙があふれそうである。

Welcome! COMMODORES

あの、コモドアーズが来日だよん／

ALL THE GREAT HITS
輸入盤

あの、コモドアーズが来日である。といっても、コンサート形式ではなくて、ライブハウス。しかも夜中だけ、ということで、18歳未満の人には、おすすめできないのであるが、J.D.は行ってくるぞっ／　はっはっはっ、大人の特権なのだっ／　というわけで、見に行けない人には、このレコードでもきいてもらおうと。これは、またライオネル・リッチーが在籍していたころので、EASYとか、THREE TIMES A LADYとか、SAIL ONとかすてきな曲が10。ムーディーでいて、楽しげというライオネル・リッチー[illegible]が出てて、だんぜん買いの[illegible]。

DEREK & DOMINOS
LAYLA
日本フォノグラム
CD5800円

ロックギターのバイブルである／

ハードロック全盛の、13年ほど前まで三大ギタリストというのがいて、エリック・クラプトン、ジミー・ペイジ、それからジェフ・ベック。ジミ・ヘンは別格だった。このレコードは、クラプトンが、クリーム後、デレク&ドミノスというバンドをつくって、ギターと歌でがんばってる、という歴史的アルバム。タイトルのレイラは、何度きいてもいい。ギター少年、必聴／

A.C.JOBIM
TERRA BRASILIS
2枚組輸入盤

ボサノバの真骨頂なのである／

アントニオ・カルロス・ジョビンである。長い／今月の「あたしは左巻き」でとり上げた「ワン・ノート・サンバ」も、この人の曲で、もちろんこのアルバムに入っている。このレコード、一九八〇年に出たもので、「ディサフィナード」、「ジンジ」、「イパネマの娘」など、有名な曲が入ってて、ボサノバを通してブラジルというものを表現しようとしている感じ。ジャケットがすっごいしゃれていていい。

LOUIS ARMSTRONG
DISNEY SONGS THE SATCHMO WAY
日本コロムビア
3200円

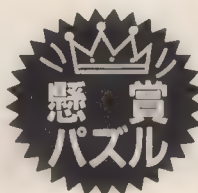
サッチモ、『星に願いを』を歌う。

ルーカス、スピルバーグという現代映画の巨星が、2人とも、ディズニー大好き／これは2人に限ったことではなく、アメリカ人の多くに、共通したものではないかと思う。このアルバムは、サッチモ68歳のころ、ディズニー系列のブエナ・ヴィスタから出たもの。「シンデレラ」から「ピノキオ」「白雪姫」などの名作から、「星に願いを」「ビビディ・バビディ・ブー」などを歌ってる。心のなごむ一枚。

★なつかしのレコード大特集なのだ／

神保町パズル倶楽部

■制作　ニコリ

秋の夜長にはパズルが似合う。落ち葉が舞う木の下で、なんていうのもロマンティックである。今月も、作りたて新鮮パズルを2題お届け。エンピツの用意はいいかな。
ねっ。

焼かれたり、突っつかれたりするクロス

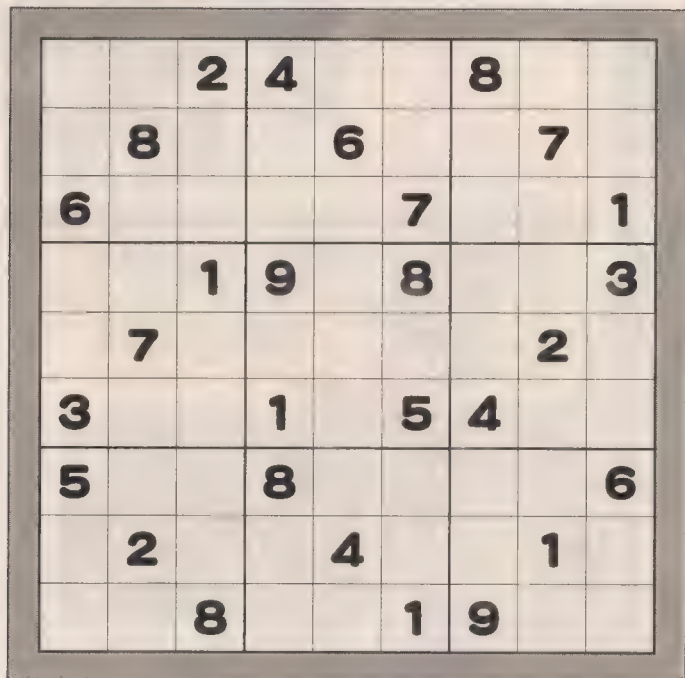
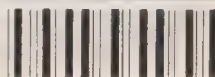
クロスワードを全部埋め終わりましたか？　では、問題です。「タ・イ・ク・ツ」の4文字のうち、いちばん少なく出てくるのはどれでしょう？

横のカギ

1　麻布とか六本木に多くある。エッ鯛の缶詰!?　ちがうよ～
2　飲むのが大変、胃の検査
4　せんのことです
5　札幌が有名、1字ちがうとこわいとこ……
6　これがよければ、よかったよかった
8　音読みにすると、建物になります
11　イタリアのお金、フランスの花
13　カーの相棒
16　肩パッドのいらない体型
17　掌のことです
19　うそをつくための舌もあります
20　鳥の赤ちゃん
21　ふたつでひとつ
22　天井裏にひそんでいて、槍で突っつかれたりする
23　――ヘアー・――ディーテ
26　ニシ・サンク・シワ

縦のカギ

1　“網パンティーストッキング”って、なんでいわないんでしょ
3　お歳暮もこれの一種
7　縁日で焼かれています
9　ドングリの坊っちゃんがはまったところ
10　お正月のデコレーション
12　ごにち
14　→20が生まれたあとに残す物
15　エンジンないよ。ハング――
17　酒、醤油、などが入っております
18　わたしの耳はこれの殻……
20　おんなのこのお祭りだもーん
22　立つとこわいよグリズリー
23　お寿司のネタです。あまいタレつけて
24　先生と呼ばれるようになる人たち
25　これがあると、うまい！といわれることが多い
27　いまあなたがクロスワードの盤面に書きこもうとしているのは……
28　むかしの見せ物小屋のメインスター
29　――大勢

		2	4			8		
	8			6			7	
6					7			1
		1	9		8			3
	7						2	
3			1		5	4		
5			8					6
	2			4			1	
		8			1	9		

数字は独身に限る

今月の「ニコリ」特製オリジナルパズルは「数独」こと「数字は独身に限る」である。計算はまったくいらず、注意力さえあれば解けるとあって、なかなかの人気ものなのだそーだ。気軽にやってみてね。

――ところで、担当者はまだ（当然?ほっといてくれ）独身なのだけど、先日大学時代の友だちから「結婚するんだけど」という電話があった。なかなかオメデタイやつである（おまえのことだ／○津信行）。そんなわけで、ひとり身にはなぜか冷たい秋の風、なのだ。

ルール

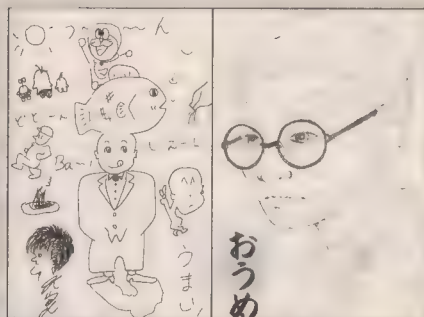
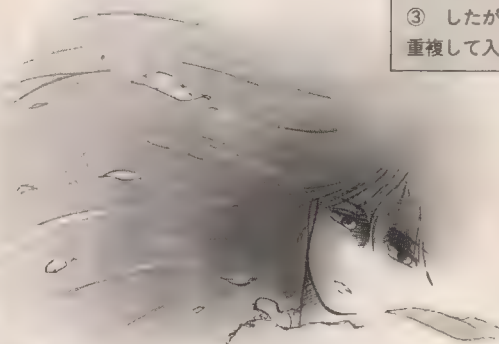
① 縦９列、横９列のそれぞれに１～９までの数字が１個ずつ入ります。

② 太線で囲まれた３×３の枠内（マスは９個）にも１～９までの数字が１個ずつ入ります。

③ したがって、縦横、枠内で、同じ数字が重複して入ることはありません。

ここと、えーと、ここじゃないかなぁ。ちがうよ、そこ。数字におわれて、うーん、今夜も眠れない。

おなじみの「クロスワード」、今月も懸賞つきであります。ちょっとむずかしくしてあるけど、これくらいならだいじょうぶでしょ。

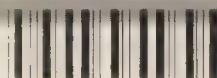
答えがわかったら、はがきに書いて、「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で５名にすてきなプレゼントが当たります。締め切りは、今月はちょっと早くて、10月末日。よろしく。

何考えてんだか……。
青森県・ヒーピーヒャララ

おっ！　おお〜〜！
富山県・なまずのひまご

なんちゅうやつやねん

ニコリからのお知らせコーナー

季刊「パズル通信ニコリ」あき分19号、いよいよ発売である。特集は、えーと「川は流れる」（ニコリ）なんだそうだ。もちろん、パズル満載。「ザ・ゲームミュージアム」でもとりあげたモノポリーの紹介もあるぞ。製作快調。乞うご期待。発売予定は10月中旬。

■先月の答えはP. 278にのってます。

プレゼントコーナー

PRESENT

ドッコイショと、肩からおろした福袋から転がり出た今月のプレゼントは、これだ／「すみません、プレゼント品ください」って、頭下げて歩くのも楽じゃない。でも、みんなの喜ぶ顔を思い浮かべて、プレゼント収集隊はきょうも行く／ というわけで、よろしく。

❶日高徹著『はじめてのマシン語』
提供／啓学出版
5名

❷テレホンカード
提供／アスキー

❸グラディウス2 テレホンカード
5名 提供／コナミ

❹グラディウス2 ステッカー10名
提供／コナミ

❺『抜忍伝説』大型ポスター
5名 提供／ブレイン・グレイ

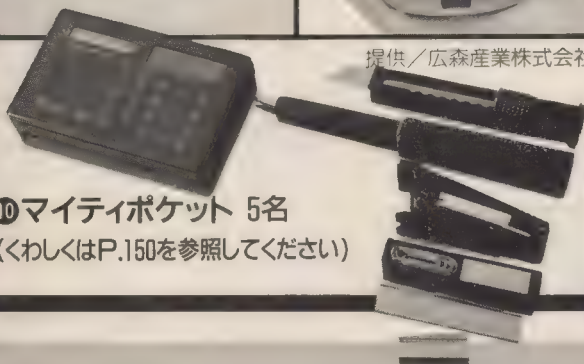
❻タケル オリジナル下じき
10名 提供／ブラザー工業

❼むかしなつかしポンポン船
10名 提供／奥野かるた店

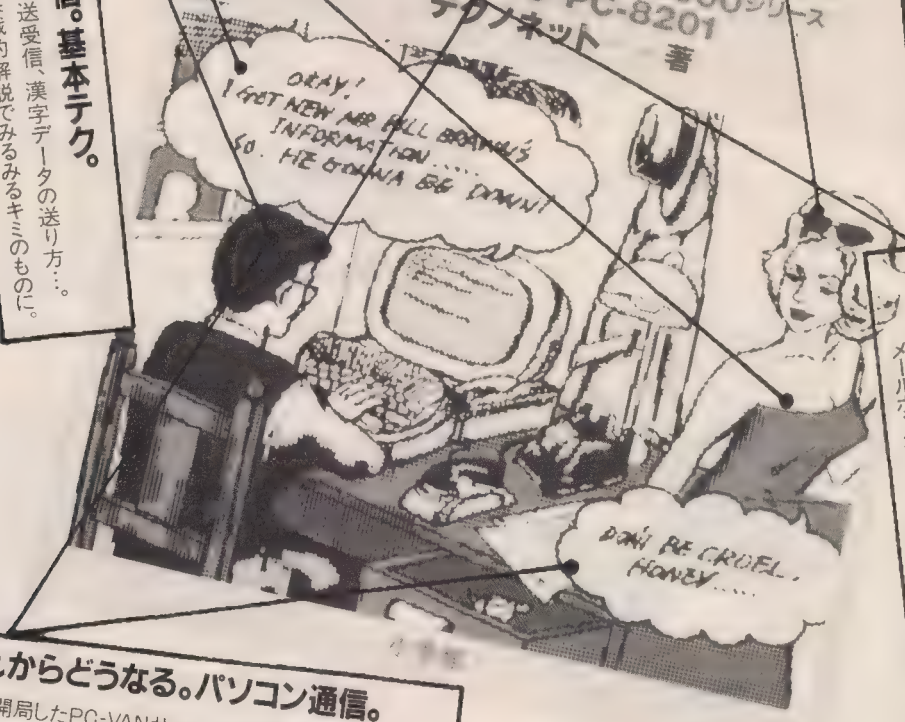
❽ワニ君くず入れ
1名 提供／編集部K
えらい！

❾カラーピクチャー生ディスケット（2枚組）
提供／ゲームアーツ 10名

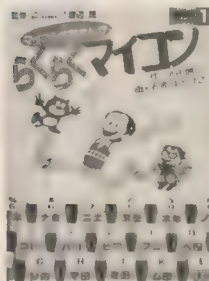
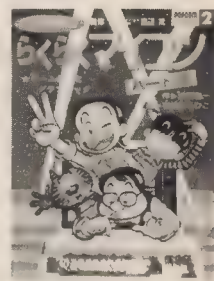
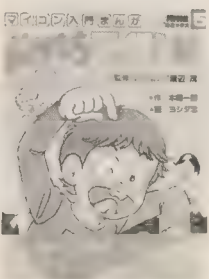
❿マイティポケット 5名
（くわしくはP.150を参照してください）
提供／広森産業株式会社

⓫T&Eスタッフ寄せ書き色紙 10名
提供／T&Eソフト

希望の品番・品名を官製はがきに書いて、下記へ送ってください。はがき1枚につき、1品のみ記入のこと。締め切り日は11月8日消印有効。

〈送り先〉〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル
新企画社 ポプコム編集部
プレゼントコーナー係

パソコン通信の仲間に入らないか。

別冊ポプコム　PCシリーズ

パソコン通信ハンドブック

好評発売中 テクノネット著 ●B5版260ページ 定価2,800円 小学館

〈連載第２回〉
サイキックウォー
PSYCHIC WAR
COSMIC SOLDIER 2
ACT2
夢幻の惑星
《工画堂スタジオ》
井上ひでき
キュラ
キュラ
キュラ
キュラ
ググググググーーン

心配するな
イヴ！
相手は……
ケン！
完全に
囲まれたわ！
Goo
情けない
ほど
小さい!!
ウフフ….
かわいい♡
ええい
いらんお世話だっ！
帝国の犬め！

戦闘用意！
ファイア!!
帝国!? ちょっと待って 私たちは……
問答無用！
きゃっ!!
うひょっ マジかよ

ケーッ
いい気に
なりやがって
踏みつぶして
やろうぜ
ソルジャー！
DHOM
いてっ!!
待て
シュロス！
彼らは敵じゃない！
なんとかして誤解を
解くんだ！
きゃっ!!
し……
しかし
………

BOOM!!

シールドが
消えかかって
いるっ!!

どうして
シールド内に
ミサイルが
——!?

ソルジャー!

そんなバカな

ソ……
ソルジャー

あれは……

シュオオオ

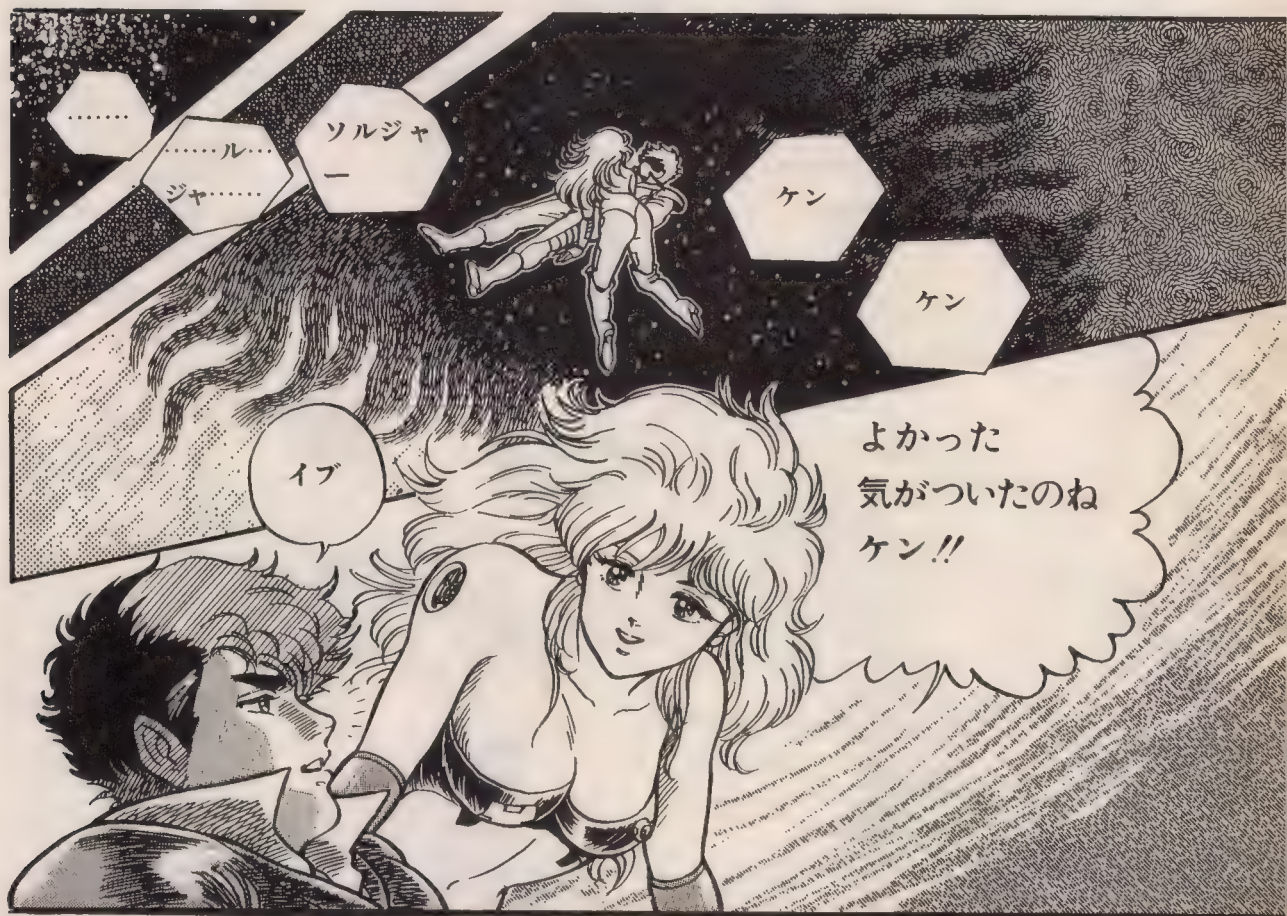
BOM!!

ケン

宇宙ゲシの
花よ!

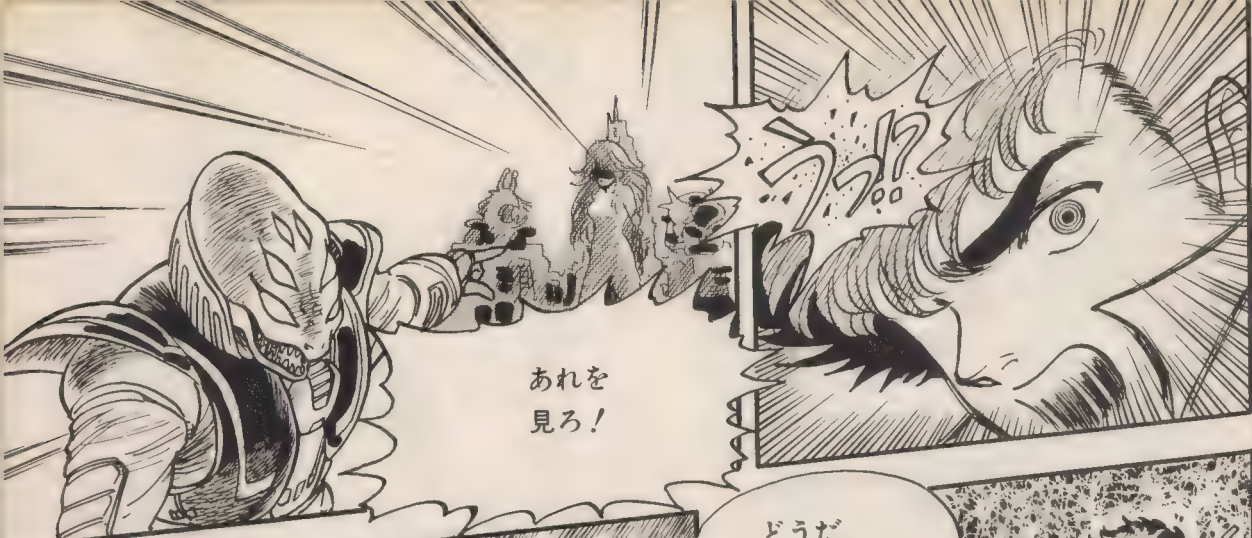
あれを…見て…!

今思い出し
たの……
宇宙ゲシには――
サイキック
パワーを
封じる力
があるの
………
宇宙ゲシ!?
なんて
安易な
ネーミングだ!
ガク!
うわーっ
なんだって…!?
ドゴ
ドゴ
ボムッ
ドガ
………
終わった……
な……

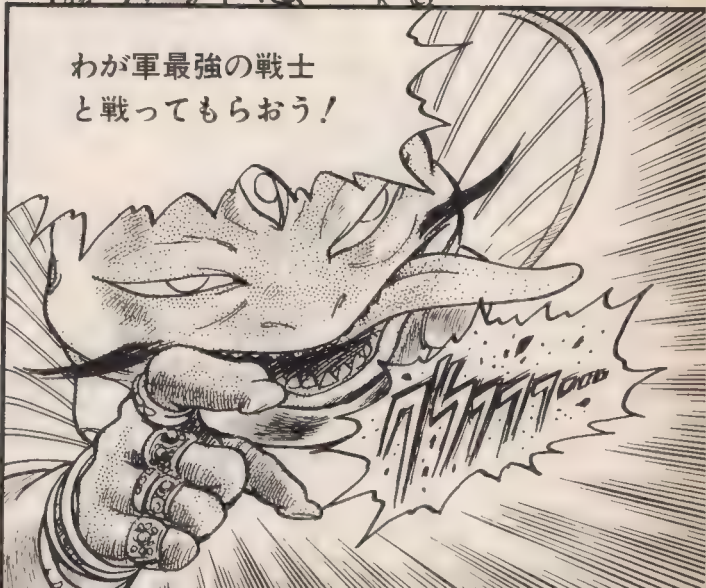
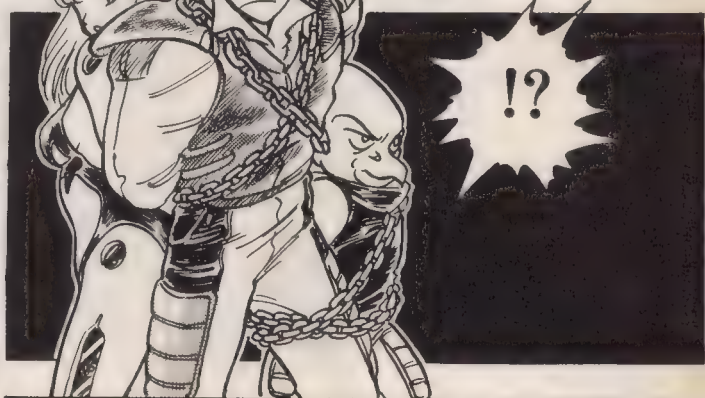
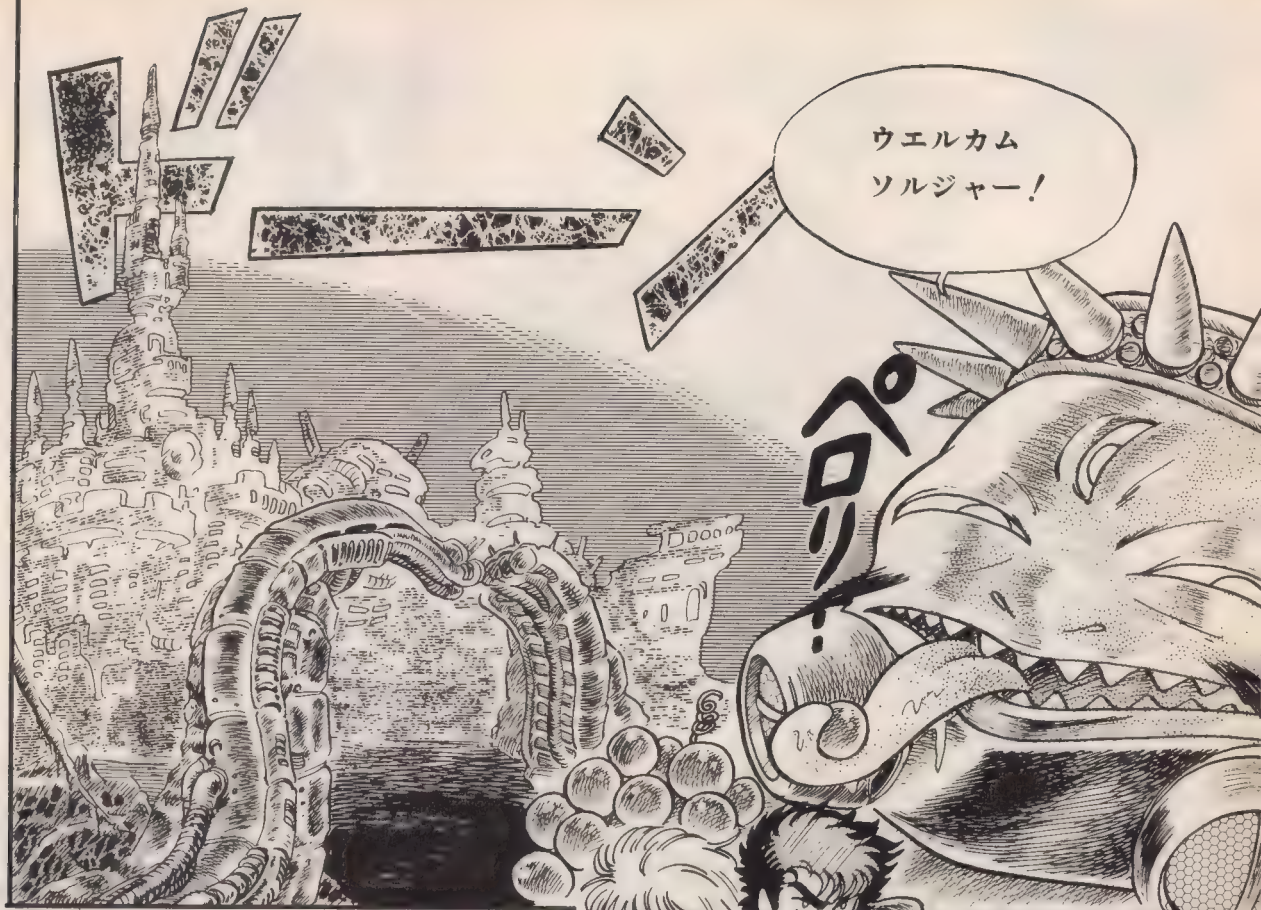
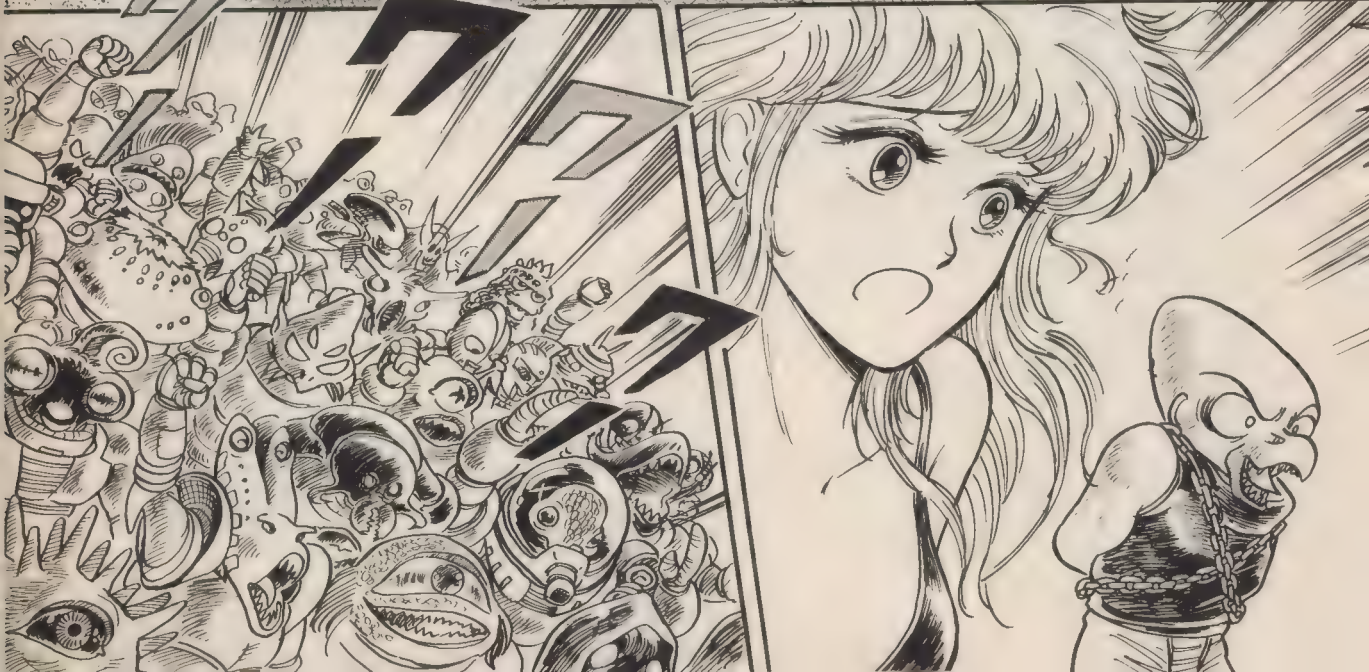
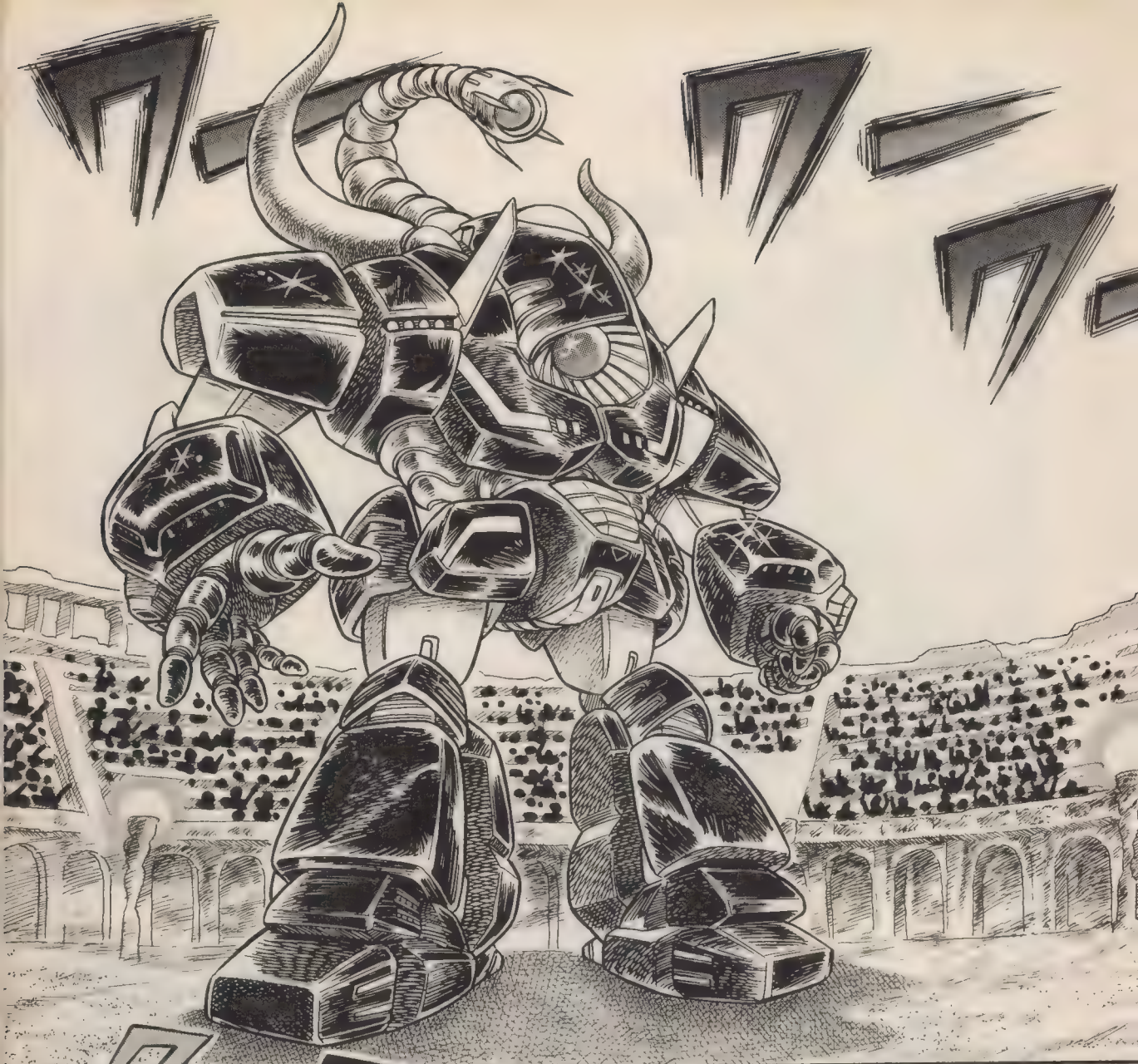
しかし長老……
サイコアーマーを着けずにシールドを張り……
宇宙ゲシで能力が消えるとは……
ジュウウウ。。
うむ……帝国(ていこく)のやつらではないっ！
……
……ル……ジャ……
ソルジャー
ケン
ケン
よかった気がついたのねケン!!
イブ

私は
この惑星の
長老です……
聞いてくだされ
ソルジャー
ソルジャーケン！
申しわけないことを
してしまいました
宇宙ゲシは
この星唯一の
特産品……
そこからとれる
麻薬を密売して
幻覚剤が
安いよっ!!
へいへいらっしゃい!!
郷土特
特産
直送
大安売
われわれは平和に
生計を立てて
いたのです
ところがある日、
帝国軍が……侵入
してきて……

だがもうわれわれ
はがまんでき
ません
惑星は彼らの
支配下におかれ
麻薬を献上
するため、宇宙
ゲシを栽培
しすぎ
帝国に対し
戦いを
決意したの
です
美しかった
この惑星も
こんな姿に……
よく
わかった！
握手！
ソルジャー！
われわれに力を
お貸しください！
帝国に歯向かって
勝てるわけが
ねえ……
ケッ！
あまいぜ長老
ガサッ

ドド ドド……
それよりも
ソルジャーのことを
帝国(ていこく)に密告したほう
が……フフフ
ソルジャー
ケン！
出てこいっ！
出てこなければ
この町を灰に
してやるぜっ
ギャーッ！

それ以上の
非道は
許さんっ!!
うおっ!
きゃあ
来たな
ソルジャー
待て
ソルジャー

うっ!?
あれを見ろ!
どうだ ソルジャー
はむかえば あの娘の命はない!
くそっ!
わわ ソルジャー 何すんだよ!?
キヒヒヒ
ジャン!
わーい わーい
われわれに ついてきて もらおう!
カカカカカ!

ドーン
ウエルカム
ソルジャー！
ペロリ！
!?
さっそく君の処刑を
行いたいところだが
ただ殺した
のでは
おもしろくないっ！
わが軍最強の戦士
と戦ってもらおう！
グワワワワ

ワー
ワー
ワー
ワワワワ

ワー
ワー
ケン
——!!
宇宙ゲシが
作り出した
夢幻空のため
ここでは
サイキックパワー
は使えないわ!
しずかに
せんかいっ!
くそっ!

素手であの
化け物を
たおすんだな
うへへへ……
さあ
どうする
ソルジャー
バッ!
始め！
ガチャッ
GHUOOO!!
ドン
あやうし、ソルジャー・ケン！！来月をお楽しみに！

ポプコムオリジナル POPCOM 愛読者 プログラム・カセット・フロッピー サービス

POPCOMに掲載された、プログラムのカセットをサービスしております。
ご希望の方は、下記の注文用紙に必要事項を正確に記入して
お送りください。(カセットは注文書到着後3週間以内にお届けします。)

題　　名	内　　容	機種名	価格(送料こみ)	掲載号
ポップ君の山登り	君は山の頂上を制することができるか！　パズルゲームの決定版！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 3月号
ノアノア	数多くのドアをくぐりぬけ、ダイヤモンドを運ぶ新思考型ゲーム。	PC-8801、mkII、SR PC-9801、E、F	¥2,000	'85 4月号
ゆうやけこやけ	たき火を消さないようにオイモを焼く、田園ムードのアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 4月号
ブロッキング	磁石のNSの作用を考えながら、荷物を積み上げるパズル的ゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 4月号
コスモ	コスモ緊急発進だ！　全13面あるシューティングアクションゲーム。	PC-8001、mkII、8801、mkII(N-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
うる星やつら・ルージュマジック	ラムの口紅をぬって女の子とキスしよう！　スリル満点のアクション。	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 5月号
HERO-X	ジェットヘリで敵基地を攻撃せよ。本格スクロールアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 6月号
鉱石デトロニウム	デトロニウムをすべて運び出せるか？　パズルゲームの新作！	X1	¥2,000	'85 6月号
POPPO(ポッポ)	カゴの中のハトを助けてあげよう。かわいいチュウ君の大活劇ゲーム！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 7月号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 7月号
赤い風船	少年の赤い風船が飛んでしまった。風の妖精さん、風船を助けて！	MSX(16K)	¥2,000	'85 7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'85 8月号
SAVE THE HOUSE(セーブ ザ ハウス)	燃えさかる家の火を消しとめろ！コンストラクションつきパズル。	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 8月号
THE・妖怪(ザ・ようかい)	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
スパークラーZ	迫るUFOを撃ち落とせ！　本格的3Dスペースアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 9月号
うる星やつら・秘密の花園	ウチの悪口をいいふらすリュウゲンビレアを全部回収するっちゃ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'85 9月号
ジャンピングゴミ掃除	6人兄弟が惑星の大掃除をはじめた！　パズルゲームの本格派！	FM-7シリーズ	¥2,000	'85 9月号
プラトン	全74面のコンストラクションつき本格的パズルアクションゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 10月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	'85 10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！　横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	'85 11月号
ブロッケード	城の中にある指輪を探して大冒険。美しい画面のウォールアクション。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 11月号
FOREST(フォレスト)	全4面、8方向スクロール型ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'85 12月号

(注)メーカー純正カセットテープレコーダーを使用してください。それ以外の機械を使用した場合のテープロードエラーについては、責任を負いかねます。

キリトリ線

注文書

〒 □□□-□□

住所

氏名　　　　　　　　様　　TEL (　　)

題　　名	数量	機種名

合計金額¥

POPCOM
(11月号)

ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	'85 12月号
MUTANT	ディスク回収に命をかけろ！ 近未来型思考アクションゲームだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 1月号
ストレイジョジョ	迷子のジョジョ君を家まで帰してあげて！ C級難度のパズルゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 1月号
FireくんとWaterくん	ストーン国からボールをとりもどせ！ パラレルパズルの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 3月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	'86 4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 4月号
イングリッシュ・ボックス	思考ゲームの新パターン！ むずかしい面が15面。挑戦者求む！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 6月号
真田十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	'86 6月号
BUBU	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	'86 7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 8月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	'86 9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	'86 9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	'86 10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	'86 10月号
THE BALLS	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	'86 11月号
OH! TAPPY	がんばれタッピー！ 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ！	X1シリーズ	¥2,000	'86 11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え！ 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	'86 12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家？	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	3月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	6月号
Blotto	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション！	PC-8801mkIISR、TR、FR、MR	¥2,000	8月号
ムズくて…I'm sorry	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム	X1シリーズ	¥2,000	9月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	10月号

★注文の方法★

●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記Ⓐ Ⓑいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留

Ⓑ郵便小為替（郵便局の預金窓口で発行しています。）

あて先 〒101東京都千代田区神田神保町3－3－7 昭和第2ビル㈱新企画社ポプコムカセット係

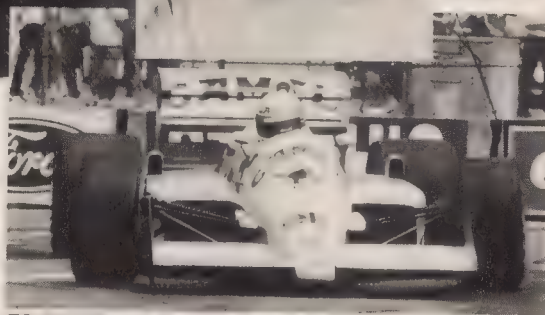
■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 （株）新企画社

アクションゲーム
「スパークラーZ」
敵機来襲、迫るUFOを迎え撃て！ 本格的3D
シミュレーションゲーム
「MAKING TOWN」
街づくりに反対する地元の怪獣やヤクサをうまくかわして、キミは街の開発に成功できるか。
宣戦布告。
ゲーム不足に悩む諸君の挑戦。このプログラムマガジンが受けて立とう。戦いのルールはひとつ。ロールプレイングゲーム、高速アクションゲーム、シミュレーションゲームなど20本あまりのなかから好きなゲームを好きなだけプログラムすること。場所は、PC-8800シリーズのディスプレイ。プログラムできしだい、戦闘開始だ。以上。
新思考型ゲーム
「FireくんとWaterくん」
ストーン国の妨害をうまくかわして、2つのボールを奪いかえすことができるかどうか 全32面
ロールプレイングゲーム
「THE・妖怪」
わっ村中か妖怪だらけ 城に陣どる大魔王を倒して妖怪どもをおっぱらえ 純和風ロールプレイングだ
「FOREST」
全4面の森の中に、8つの方向にスクロールするロールプレイングゲーム。
パズルゲーム
「めぞん一刻パズル」
一刻館の住人たちが今日もワイワイ大さわぎ。みんな自分の部屋に帰りなさい。
「ストレイジョジョ」
迷子の迷子のジョジョくんをお家まで送ってあげよう。1時間で解けたらキミは知能指数200！
MAISON IKKOKU
オリジナルゲームが20本、CGが4点、パソコンミュージック5曲がPC-8800シリーズ(MKII、SR、FR、MR)に対応。
別冊 POPCOM
プログラムマガジン
定価1,500円 好評発売中
小学館

へい、まいど。
由貴ちゃんの秘密
お届けにあがりました。

特写 **斎藤由貴 ひみつメモリー**

「トットチャンネル」「レ・ミゼラブル」で熱演。
由貴の秘密にするどく迫る特集だ。

ワイド版ピンナップ **中山美穂**

11月1日、あのF1が日本にやってくる。
時速350kmのモンスターマシン **F1のすべて**

11月号　好評発売中　定価420円

ファミコン極秘情報―「忍者くん」「横浜港連続殺人事件」／桑田真澄'87全記録特別グラフ／サッカー実戦教室「敵の守りはこうしてくずせ！」

小学四年生　11月号　好評発売中　定価400円

ラジコン特集
小五特製チューンナップカーでエントリー。第1回RCカーオフロード耐久レース完全レポート。

小学五年生　11月号　好評発売中　定価420円

上級生のための放課後バラエティー学習誌

訂正

１０月号、１４ページで紹介しました『獣神ローガス』で、会社名「アーテック」とありましたが、「ランダムハウス」のまちがいでした。アーテック、ランダムハウスならびに、関係者のかたがたに、ご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。

POPCOM バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は代金と送料をそえて郵便で下記あて先までお申しこみください。送料は1冊85円です。現在1987年の6月号以降のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館販売㈱ポプコム係 ☎03-230-5747

広 告 索 引

MESSAGE FROM EDITORS

▶ふと思い立って、上州の山の中へ行ってきた。夕暮れどき、強い雨に降られ、急きょ飛びこんだのが、川原湯温泉のさる旅館。ここは若山牧水ゆかりの旅館とかで、30年前に私も泊まったことがあった。館内のようすは当時とまったく変わっておらず、なつかしかった。お湯の豊かな風呂に入り、目をつむると、中学生時代の夏がよみがえり、瞼が熱くなった。あのときいっしょに行った母は年老い、兄は病を得て、今や当時のおもかげはない。かくいう私も、中年のおじさん！ 老いということを風呂の中でひとり考えてしまった。(明)

▶9月23日に栃木県の田沼町のパソコン通信局TULIPのセミナーに参加した。RBBSの話もおもしろかったけど、谷山浩子さんの101人コンサートはグーでした。今月号はほかの人の記事が多くて少し楽をしました。みんなに恨まれています。むかしの会社の山仲間にさそわれて、今夜の夜汽車で北アルプスに行きます。2日間泊まりこみで仕事？して、でもって、夜行のカミカゼ登山など、やってはいけない年なのだけど、やめられない止まらない。病気だね。マイケル・ジャクソンを場外でききました。ミーハー。(謙)

▼毎朝、編集に来ると、ひとまず『上海』をやるという、悪い癖がついてしまった。1回も失敗しないで、ピタリと「天晴」になると、その日何かいいことがありそうな気がして、うれしくなるからである。が、2回続けて「天晴」になると、もっといいことがあるんじゃないか……なんて欲張ると、あとはドロヌマ。「むむっ、むずかしい」とうめきながら、何時間もパソコンの前にすわり続けることになる。自分のバカさかげんにアキレながら、でもやめられないという悪い癖。(信)

▶通勤用と称して、バイクを1台買い足した。といっても、じつは完全な衝動買いなのだが、今度は200ccのロードスポーツ。納車直後に雨にたたられたり、今回の『ウルティマ』づけとか、なかなかツーリングの予定がとれない。それでも自宅と編集部との往復で、ずいぶんと走行距離をかせいでしまった。2ストのくせに、元気に走りまわっているわりに燃費がよいので、維持費が思ったよりかからず、ウレシイ。(倫)

▶先日行った身体検査、ちがった、健康診断の結果、私は肥満度34%と出た。まあ、しょせん、統計なんて数字のアヤであるわけで、同じ身長で私よりヤセている人間がこの世にたくさんいるだけであると判断すれば、「まだまだ日本も、個人レベルでは豊かでない人がたくさんいるのだなあ」と考えられる。ここ3年ぐらいの間に急成長した私の体重も、ここのところへ来て低成長、高度安定型に移行してきている。だけど、身長180cmで体重66kgが標準って、ひでーと思わない？ (K)

▶暑いのはきらいだ。どちらかといえば涼しいのが好きだし、寒いのなら大いにけっこう。だから、季節は秋から冬がヨイ。夏なんて大きらいっ。太陽なんて……というのは、もはや気はずかしい年ごろではあるけれど。さて、先月号では冷房病だったけど、そのあとで、強度の肩こりに襲われた（情けないなぁ。まだ若いのに)。なにしろ、肩を動かすとコキコキ音がするんだから、なかなかスゴイ。が、それも治った。ついでに夏も終わった。やっと、元気、元気である。さあ、がんばるぞ。遊びにも行くぞ。お酒も飲むぞ。仕事は、……えーと。(寿)

▶しかし、いい季節になったものだ。なんというか、暑くもなく、寒くもなく、というか、まあ、1年365日、こういう季節があってもよいのであるが、こういうよい気候のころは、都会をはなれて、自然の中で遊びたいものである。思えばこのところいそがしいし、せいせいしたい気分がつのる。10月から11月は、旅行に行きたいね。(F)

スタッフ

編集長／安藤明義
技術課長／大藤誠一
編集／古屋健司、小林直樹、佐々木寿彦、馬上恵子、山田勇次
編集協力／池田仁一、加藤久人、林義人、桜井哲、島田倫人、南誠、高橋秀樹、堀良由美、大杉ユミカ、相羽勝、吉田洋治、大藤貴志
レイアウト／DOMDOM（前嶋昭人、坂本高志、伊丹洋一）、生田泰男、篠原忠彦、森川道生
写真／佐々塚啓介
持田和人

■ POPCOM 11月号／第5巻第11号／昭和62年11月1日発行／毎月1回発行
■編集人 岩渕庄一郎
■編集／㈱新企画社・POPCOM編集部
〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
■☎03(263)6940
■発行人 相賀昌宏 ■発行／小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
■印刷／凸版印刷株式会社 ■定価480円

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

口座番号	東京 8	200	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社　小学館		料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	※（郵便番号　　　）		備考	
			受付局日附印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京 8	200
加入者名	株式会社　小学館	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名	※	
備考	受付局日附印	

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶**この払込通知は小社へ届くまで7〜10日かかりますのであらかじめご了解ください。**

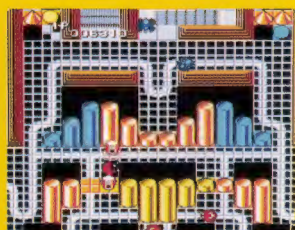
POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 5,760円)申し込みます。(送料・荷造 当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(　　年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他(　　)
	〒□□□-□□	☎	性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この欄は小学館あての通信にお使いください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　(郵政省)

キック・チャレンジャー
エアブーツ
野菜の国の足戦士
指先が熱くなるゲームだぜ。
11月20日新登場!!
いよいよvap第2弾。
満を持しての登場だ。
こんなの見たことない
トマトの頭と強力な足パワーを持つ。
それがトマト・ボワマンだ。
ドキドキ ワクワク
凄い武器となるシューズや道具が隠されている。
パワーアップ・アイテムを探し出せ。
う、初体験
2本の足をうまくコントロールし、
キック、キック、キック!
ギラビル軍団を倒すんだ。
任天堂
ファミリー コンピュータ™・シリーズ
VAP-AFT ¥3,300
(9502)
vap GAME
発売元：株式会社 バップ
〒102 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番町別館4F
☎03(239)2022
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
♣バップファミコン情報局 ☎03-306-5000バップの最新情報が聞けるぞ。

11月号

第5巻第11号 通巻第56号

昭和62年11月1日発行(毎月1回1日発行)

昭和58年10月3日第3種郵便物認可

発行所 小学館

〒101東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8-200番
TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)

定価四八〇円

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shōgakukan 1987 Printed in Japan 雑誌 18111—11 T4911811111488

ポプコム
POPCOM
11
1987
最新人気ゲームの徹底的研究
ウルティマⅣ／ウィザードリィ3
グラディウス2／リバイバー
小学館